AMIGA NEWS

ISSN 0989-5450

ANEWS

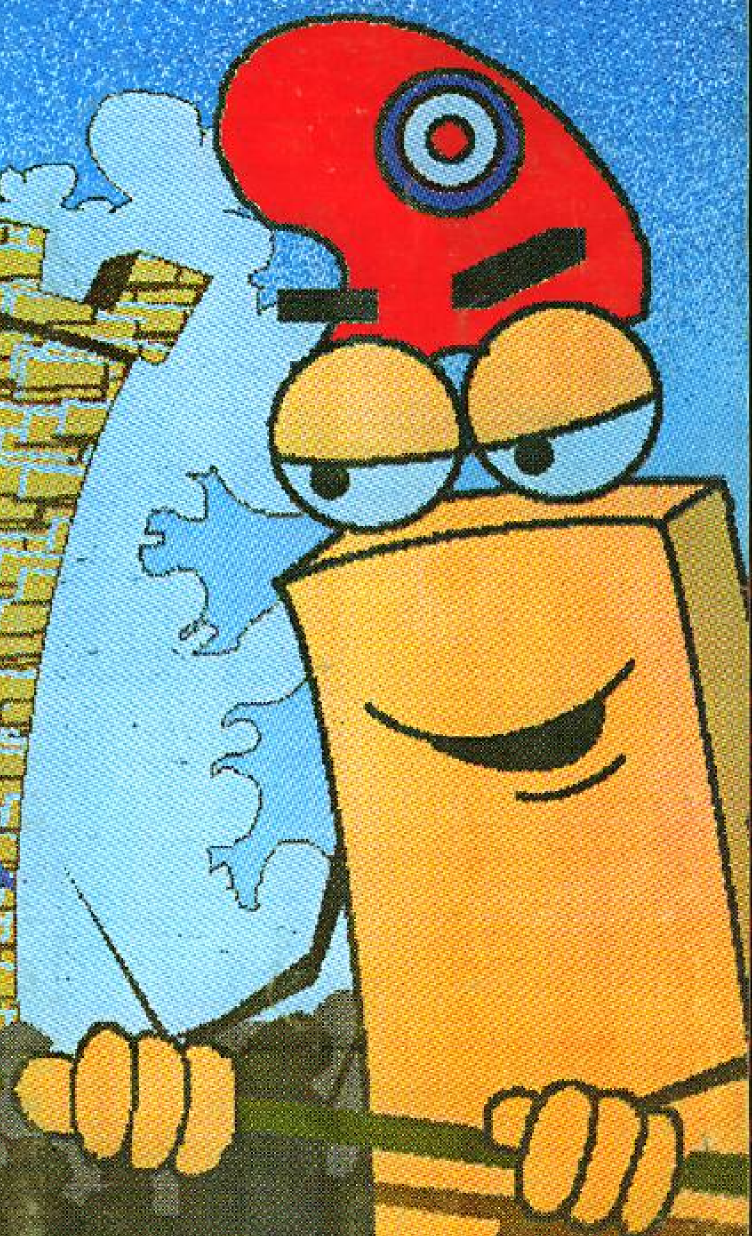
AMIGA NEWS

AMIGA-EXPOS LONDRES & LA

TITRAGE - YETI

DOMAINE GRAND PUBLIC







JUILLET 1989 No.15

Suisse : 5.80 Canada : 4.95 Belgique : 145





ZA Blis, 24500 Eymet, France. Tél 53-23-76-16, 53-58-71-46. FAX 53-23-75-35

EDITO

Commodore International Limited annonce la construction en Allemagne d'une nouvelle usine qui fabriquera l'ensemble de la gamme des Amigas et PC à partir de l'année prochaine. C'est une bonne nouvelle. En plus, nous avons l'impression, depuis quelques semaines, que l'Amiga approche, enfin, son véritable décollage en France...De plus en plus de gens s'y intéressent, de plus en plus en achetent...

Une information qui n'a pas trouvé sa place sur les pages News : les deux gagnants de l'opération ***Amigraph*** organisée par *Commodore France* en Mars-Avril sont Laurent Renaudin de Teteghem (qui gagne un Amiga 2000), et Eric Abinal de Gournon (disque dur pour A500)...

Nous avons reçu un remboursement de 22 dollars et 67 cents pour la partie qui restait de notre abonnement à **The Amigan**, notre Amiga-journal préféré, qui fermait ses portes subitement au printemps quand son rédacteur, Dick Barnes, est tombé malade.

Ce remboursement jusqu'au dernier centime est typique de l'esprit de The Amigan. Nous adressons nos souhaits à Dick Barnes pour une meilleure santé.

C'est Giorgio Cupertino qui a fait connaître ce journal en France, et c'est encore Giorgio qui s'est occupé des remboursements en dehors des Etats-Unis...

Nous serons en kiosque comme d'habitude au mois d'août, *même dans certains kiosques près des plages!*

Bonnes vacances!

Ce numéro a été mis en page sur Amiga avec Professional Page, Deluxe Paint II, Prowrite 2, Zuma Fontset l'imprimante Laserwriter d'Apple.

SOMMAIRE

A-News est édité et publié par NewsEdition SARL de Presse à ZA Blis, 24500 Eymet. Tél 53-23-76-16 53-58-71-46 FAX 53-23-75-35. Directeur de la Publication. Bruce Lepper

NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

DEVCON SAN FRANCISCO

Vous ne reconnaitrez plus votre Amiga quand il est équipé du **Workbench version 1.4**, prévu pour la fin de l'année au même temps que l'ECS (enhanced chip-set). Des graphistes sont en train de redessiner les icônes, les gadgets, les tiroirs, la présentation - tout. Nous savons que les cadres n'auront pas de coins arrondis (cela occuperait trop de temps-processeur), mais notre savoir sur l'esthétique de l'affaire s'arrête là.

Pour les autres changements, par contre, nous savons beaucoup plus depuis la **Conférence de développeurs américains (DEVCON)** à San Francisco début juin.

Quel dépaysement pour les *Un-point-troïstes*, pour les Amigaïstes de la vieille école! Nos **lecteurs** ne feront plus "clique.....clique...", mais grâce au Fast File System en ROM ces même lecteurs vont fonctionner trois ou même quatre fois plus vite! **Le Gourou**, lui, va se retrouver au chômage, remplacé par de banales messages qui feront moins peur à l'homme de la rue (mais il ne faut pas croire que l'Amiga va méditer moins souvent en conséquence).

Le **Workbench** sera capable de faire plusieurs tâches à la fois (au lieu d'attendre bêtement la fin de son *disk-copy* ou autre). Vous allez pouvoir visionner les noms, dates de création, et taille de vos fichiers à partir du Workbench, sans ouvrir un Shell.

Vos logiciels vont pouvoir afficher un **"menu utilisateur"** sur le Workbench. Il y aura une **boîte-requête standardisée** pour la gestion des fichiers, et une autre pour les fonts. L'affichage de textes sera encore plus rapide, et les **"colorfonts"** (fonts multicolors) seront reconnus. Il y aura même deux ou trois **fonts du type "vectorisé"** sur le Workbench 1.4, que l'on peut aggrandir sans voir apparaître des "escaliers".

Si vous faites des changements dans *Preferences* ils seront "vus" par le système sans avoir besoin de ré-initialiser l'Amiga.

Il y aura un **nouveau Shell**, avec soutien pour le **langage ARexx**, et un nouvel éditeur.

* * *

La reconnaissance "officielle" par Commodore d'**ARexx** est sûrement l'un des aspects les plus signifiants de Workbench 1.4. ARexx est un langage interprété, plus lent que les langages compilés comme le C, mais bien adapté comme langage de "commande" et permettant à des logiciels de différentes provenances d'agir ensemble.

ARexx propose une façon **standard** pour les logiciels de l'Amiga de communiquer et co-opérer. Si l'interface ARexx existe dans un programme, le programme peut être façonné individuellement **par chaque utilisateur**.

ARexx est la version Amiga du langage REXX, créée au début des années '80 par Mike Cowlishaw, du IBM Science Center en Grande Bretagne. Son but était un "macro-langage" lisible, facile à utiliser, mais aussi puissant, pour permettre le developpement de programmes compacts et efficaces. Le résultat est un langage assez simple, avec un nombre relativement restreint de mots réservés et une syntaxe très cohérente.

Parmi les programmes déjà compatibles-ARexx on note les dernières versions de *Superbase Professional, Superplan, Microfiche Filer Plus, Nag Plus (un agenda), CygnusEd Professional, Page Render 3D, Magellan 1.1* (imminent) et *AmigaTEX*, un traitement de texte difficile à apprendre mais irremplaçable pour la préparation de documents scientifiques et d'autres pour l'imprimerie.

(ARexx est disponible chez William Hawes, PO Box 308, Maynard, MA 01754, Etats-Unis, au prix de $50.)

* * *

Côté **hardware**, la seule vraie nouveauté annoncée au DEVCON était le "hardcard" Commodore, en réalité **l'A2091 contrôleur de disque dur**, qui remplacera l'A2090A. La partie électronique étant réduite, il sera possible de monter un disque dur directement sur la carte, laissant ainsi libre un espace-lecteur (pour un deuxième lecteur 3.5, par exemple) dans l'A2000.

L'A2091 corrigera certains problèmes du A2090A, en particulier les problèmes de synchronisation en mode overscan, décrits dans le numéro de juillet de *Amiga World* comme "shocking and incomprehensible". Le journal ajoute même que ce contrôleur est "inacceptable pour la plupart des applications vidéo et graphisme de haut niveau".

Ben Phister de Commodore France répond que les problèmes de l'A2090A en situation d'overscan surviennent seulement quand le contrôleur est utilisé avec disque dur de type SCSI. La majorité de ces contrôleurs en France ont été vendus avec disque dur ST-506.

Le nouveau **Boyer ROM** (d'après le nom de son programmeur) qui apporte un réponse à ces problèmes est déjà installé sur le contrôleur de **l'A590** disque dur/extension ram pour A500. A ce propos, Commodore-France vient d'être ré-approvisionné en A590s (*Ed: voir dernière page pour les premières impressions d'un lecteur de son nouveau A590*).

* * *

Les trois cents développeurs présents au DEVCON USA ont aussi appris que l'A2500, l'Amiga 2000 avec UNIX, sera vendu avec un processeur MC68030 en standard sur la carte, au lieu du tandem 68020 et 68851 annoncé précédemment. Au sujet du projet Amiga 3000, la seule information que nous sommes autorisés à donner est que cet ordinateur sera construit autour du processeur 68030 "ou plus".

* * *

Le prochain DEVCON Européen sera organisé à **Paris** en janvier ou février.

* * *

Il était temps! **La version française** de la **documentation officielle du Workbench 1.3** est disponible chez Commodore. Si votre revendeur ne l'a pas, demandez-lui de le commander... Pour 190FTTC vous avez la traduction de l'excellente doc américaine, et les disquettes *Workbench* et *Extras 1.3*. Les millistes qui n'ont pas encore la disquette *Kickstart 1.3* peuvent l'obtenir gratuitement de Commodore France sur simple demande écrite.

* * *

Commodore France prepare un plan qui permettra aux possesseurs d'Amiga 2000 équipé de la **carte mère version A de l'echanger contre la dernière version.**

Nous avons reçu plusieurs lettres à ce sujet de lecteurs qui étaient parmi les premiers à soutenir la croissance de l'Amiga 2000 en France en achetant un 2000A, modèle rapidement remplacé par le 2000B avec son connecteur vidéo et d'autres améliorations.

Le prix de l'échange n'a pas encore été fixé, mais pourrait se situer entre les deux chiffres 2500F et 4000F (estimation *A-News*, à avaler avec precaution). Tout sera changé sauf l'alimentation et les parties superieure (métal) et frontale (plastique) de la carrosserie. Un lecteur nous signale qu'en Suisse on peut faire l'échange pour environ 3700F.

Nous conseillerons à ceux qui n'ont pas immédiatement besoin de ces améliorations d'attendre l'arrivée du nouveau jeu de processeurs Agnus et Denise et le Workbench 1.4. L'installation de ces processeurs nécessitera l'intervention des centres techniques sur tout le parc existant des 2000 (A et B).

* * *

Baisse de prix importante sur certaines cartes **mémoire Spirit** distribuées par CIS. L'IN500 S2 carte avec 2 méga interne pour A500 passe de 7790FTTC à 5990F (baisse de 1800F). Son nouveau prix avec 1 méga est de 3990F. La carte IN500 avec 1.5 méga passe de 4790F à 3990F.

Pour Amiga 1000, l'IN1000 avec 1.5 méga et horloge baisse de 6440F à 4990F. Ces baisses sont en partie dues à la baisse du prix des circuits mémoire.

CIS annonce un nouveau produit - la **Spirit SC 501** carte mémoire pour A500, compatible avec l'A501 de Commodore et vendu au même prix que cette dernière, 1490F. Cette carte est aussi disponible sans RAM (mais avec horloge) au prix de 690F. (CIS, tél 56-374-378).

* * *

ZIOMM de Strasbourg **annonce la disponibilité** en France de la **carte mémoire**



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

Gigatron*(voir notre reportage sur le Commodore Show de Londres).* Ziomm, 1 rue Deserte, 67000 Strasbourg (tél 88-22-28-58).

* * *

L'émulateur Macintosh AMAX de Readysoft est distribué en France depuis peu par **Guillemot** au prix d'environ 1600FTTC (mais sans les ROMs Macintosh, qui sont essentiels à son fonctionnement). Pour cette première version un disque dur n'est pas utilisable, mais Readysoft prépare une version qui permettra le création des partitions Mac sur un disque dur Amiga. (Voir *A-News* N°9, "Max l'emulateur")

* * *

Titus Software annonce qu'il diffusera en France, Suisse, et Belgique le livre ***Comprendre et Bien Exploiter son Amiga*** (voir *A-News* 14, p23). C'est le premier livre à être distribué par Titus, qui se dit très impressionné par l'oeuvre des deux auteurs Quebecois Yves Brazeau et Daniel Garant. (Titus, tél 1-43-32-10-92).

Le jeu *Titan* de Titus vient de gagner à Chicago, le "Video and Recreational Software" catégorie "Innovation 89". Hervé Caen, directeur de Titus, s'est fait remettre l'oscar des mains du Président du Consumer Electronics Show. En avril, Hervé avait déjà reçu la NEF D'OR de la Chambre d'Industrie et de Commerce de Paris pour ses efforts à l'exportation (60 % du chiffre d'affaires).

* * *

Dans notre numéro 12 d'avril (reportage sur AmiEXPO) nous avons annoncé la disponibilité du programme de mise en page **Pagestream**, de Soft Logic, tout en notant que la première version était bogué. En fait, nous n'avons jamais pu faire des sorties convenables sur imprimante laser postscript avec la version de Pagestream que nous avons eu entre les mains (ni même des affichages convenables à l'écran). Cette version était importée et vendue en France, mais pas par Upgrade Editions, qui represente Soft Logic en France.

Les sorties sur imprimante matricielle sont d'excellente qualité (voir dernière page, *A-News* N°13), mais en attendant la sortie d'une version amélioré Pagestream est instable au point d'être inutilisable au niveau professionnel. Dommage, car ce programme est bourré non seulement de petites bêtes nocives mais aussi de fonctions les unes plus puissantes que les autres (rotation de texte, modification instantanée des **proportions** d'un texte par exemple).

Le journal américain *INFO* a quand même réussi à imprimer une page de texte et graphisme couleur sélectionnée avec Pagestream. Info note que la qualité des sélections est décevante, avec la densité de ligne réglée en permanence à 60, moins que la moitié de la densité normale sur photocomposeuse Linotronic.

* * *

Dans la presse, Pagestream a suscité diverses réactions :

Info - Nous avons rencontré une horde de bogues. Les programmes frappés de la peste des bogues découragent les utilisateurs et créent de mauvais commentaires, non seulement pour le logiciel mais pour la machine et l'industrie..."

Amiga World - "Je refuse de servir de testeur non-payé de versions beta pour une société qui vend un logiciel qui est pratiquement inutilisable".

Arnaud Ribadeau-Dumas, dans le bus de Commodore-France - "Un très bon logiciel de PAO professionnel de la classe de Professional Page que nous conseillerons sans hésiter aux utilisateurs d'imprimantes matricielles."



NEWS

Professional Draw de Gold Disk (voir l'essai par Patrick dans ce numéro), a, lui aussi, provoqué des réactions contrastées :

Amiga World - "En attendant l'enlèvement des bogues et l'amélioration des fonctions (texte, etc), le titre de ce logiciel sera une erreur d'appellation."

Info - "Dans sa forme actuelle Pro Draw est une grande deception pour les utilisateurs d'Amiga et devrait être un embarrassement majeur pour Gold Disk"

Your Amiga - "Professional Draw n'a pas de concurrent sur l'Amiga et, avec Professional Page, met les logiciels Gold Disk au premier rang de la publication assistée par ordinateur"

Amiga User International - "Je suis convaincu. Je vous le recommande."

* * *

ACAD Translator est un outil de conversion de fichiers DXF de *AutoCAD* sur PC, Mac, Sun ou Apollo vers un format utilisable par ***Sculpt-Animate*** sur Amiga. Il y a conversion intégral des structures AutoCAD et fichiers Rev.9. (Amiga Centre Scotland, 4 Hart Street Lane, Edinburgh, Ecosse EH1 3RN. Prix £139)

* * *

Un stage de création graphique 2D et 3D sur Amiga pour graphistes, illustrateurs, plasticiens et vidéastes sera organisé à Cluny en Bourgogne du 24 au 28 juillet par l'association **Rencontres Internationales de Lure.**

Les stages, d'initiation et perfectionnement, seront animés par Pierre Bretagnolle, artiste graphique, Philippe Poulet, photographe et vidéaste, et Frédéric Louguet, informaticien. La formation sera assurée sur *DPaint III, Pixmate, Imagine 4D, Sculpt-Animate 4D, Photon Paint 2, Digipaint* et *Digiview.*

Prix : membres 3200F, non-membres 3700F. Renseignements auprès de Françoise Compagnot, 16 rue Sainte Geneviève, 94150 Rungis. Tél le lundi 1-45-60-57-07, le jeudi 1-43-25-44-48 ou 43-25-36-43.

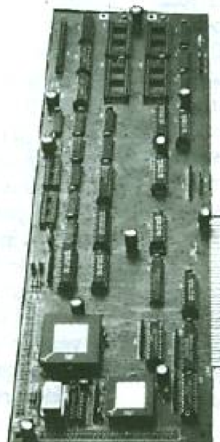
* * *

Suite à notre test du scanner Sharp JX-300 le mois dernier, Educom nous informe qu'il propose un service de digitalisation avec ce scanner et le logiciel ProScanLab d'ASDG. Le prix en France de la station de scannérisation complète (y compris Amiga 2000 avec 8 méga de RAM) est de 84200FHT. (Educom, 78 avenue St-Remy, 57600 Forbach. Tél 87-87-27-35). Le mois prochain nous donnerons quelques tarifs de digitalisation et tirage (VidéoDidact, Educom, etc). Envoyez-nous rapidement vos prix.

GVP 68030

Tropic nous fait part de ses premieres impressions de la carte 68030 de Great Valley Products (GVP), disponible chez C.I.S.:

Elle propose en standard un 68030 cadencé à la vitesse très respectable de 25 MHz et un coprocesseur 68882 spécialisé dans les calculs en virgule flottantes tournant lui aussi à 25 MHz. A titre de comparaison, un *MAC II* ne possède qu'une paire 68020 & 68881 tournant à 15,67 MHz...



En plus de sa fonction accélératrice, cette carte intègre aussi un contrôleur de disque dur 'autoboot' ultra rapide de type 'AT'. Ce type d'interface a été développée, entre autres, par Compaq qui l'utilise sur ses tous derniers produits... C.I.S prévoit un "bundle" qui comprendra une carte IMPACT 030 et un disque dur Quantum de 40 ou 80 Mo avec un temps d'accés de 11ms.

Le complément normal d'une telle carte est bien sur une carte mémoire en 32 bits. GVP propose la carte IMPACT A2000-030RAM pour laquelle les ingénieurs ont réussi à n'utiliser que des ram dynamiques tout en permettant au 68030 d'accéder aux données sans temps d'attente. Le mode *Burst* du 68030 qui permet de charger à grande vitesse ses caches internes peut aussi être utilisé sur cette carte. Ce mode permet de charger dans les caches jusqu'à un mot de 32 bit à chaque cycle d'horloge! Les informaticiens apprécieront... Jusqu'à présent seules les cartes organisées autour de très onéreux boîtiers de ram statiques permettaient de telles performances.

Un des avantages directs de cette puissance est l'utilisation de la PMMU (Paged Memory Management Unit) du 68030 pour déplacer le KickStart en ram rapide 32 bits. L'accès à toutes les routines systèmes à la vitesse effective de 25 MHz., et sur 32 bit au lieu de 16, métamorphose littéralement votre Amiga. C'est aussi une des seules façons d'accélérer notablement la plupart des programmes sans avoir à les recompiler spécifiquement pour le 68030. Il ne faut en effet pas perdre de vue que (à ma connaissance) seul trois produits spécifiques 68020 & 68881 existent sur Amiga: ***Aegis Draw 2000, Sculpt 4D*** et ***Turbo Silver.****(EL YETI: je teste le quatrième, ANIMagic, dans ma très chouette trame)*

Avec la carte GVP équipée de sa carte ram, j'ai pour la première fois vu *Professional Page* être accéléré au point de répondre quasi instantanément aux ordres de la souris et ce pour moins de 40.000 FTTC (même pas le prix d'une R5 neuve).*(Ed: Le prix de la carte 68030 de base, sans mémoire 32-bit, est de 14990FTTC)*

Pour parler technique, on peut préciser que l'installation de cette carte revient à ouvrir le 2000 et à y enficher le plus simplement du monde la GVP-030. Pour les affamés de puissance de calcul, les cadences d'horloges des 030 et 882 sont totalement indépendantes et il est possible de s'équiper en processeurs plus rapides en changeant les oscillateurs correspondants, lesquels sont d'ailleurs montés sur supports à cet effet.

Du côté de la carte mémoire, elle se fixe sur la carte 030 en utilisant donc son propre bus 32 bit et par là même, laisse libre l'intégralité des slots (connecteurs) d'extension Zorro. Les mémoires utilisées se présentent en barettes que l'on enfiche à la demande suivant la quantité de mémoire désirée. La carte offre les modes 2, 4 et 8 Mega que l'on sélectionne à l'aide de trois jumpers. Attention tout de même, car en mode 2 Mega les accès mémoire ne se font plus que sur 16 bit. Pour des raisons techniques ayant trait à la largeur de bus, cette mémoire n'est plus utilisable si vous choisissez de booter en mode 68000.

De même et à l'instar de ses concurrentes, cette carte mémoire ne permet pas les accès en D.M.A. Toutefois, les seuls periphériques usuels utilisant le D.M.A. étant les disques durs, la présence d'un contrôleur ultra rapide sur la carte 030 gomme ce seul point noir.

Du côté compatibilité logicielle et confort d'utilisation, rien à dire. Le seul plantage enregistré en 15 jours, le simulateur de vol *Falcon*; et encore, je suis sûr que le problème provient de la protection du logiciel. Sinon, après un simple enfichage de la carte, le 2000 a autobooté sur son disque dur habituel, exécutant une Startup-Sequence inchangée, et tous les programmes présents sur le disque ont fonctionné du premier coup. Pour exploiter pleinement la mémoire 32 bits, il suffit alors d'exécuter la commande *SetCPU* que l'on aura intérêt à intégrer dans sa *Startup-Sequence.* Cette commande vous permettra de recopier le KickStart en mémoire rapide 32 bit et aussi de contrôler l'activation des caches et du mode Burst du 68030.

Après les 10 minutes nécessaires à l'installation et l'ajout de la commande SetCPU, que faire ? On peut s'émerveiller devant les images que *Sculpt 4D* vous dessine en quelques minutes, tenter d'atterrir avec le F-18 d'*Interceptor* qui se prend pour un X-15 ou bien avoir des pensées métaphysiques devant un ensemble fractal de Mandelbrot qui va jusqu'à 30 fois plus vite à se dessiner. Que dire de la joie de travailler sous *ProPage* avec un écran qui se redessine en 3 secondes au lieu de 20 alors que derrière se calcule une image en ray-tracing ! Voilà comment on découvre enfin un système Amiga qui utilise à merveille puissance et multitache alors que ceci fait encore partie des prévisions marketing d'autres constructeurs... ***Tropic.***



NEWS NEWS NEWS NEWS NEWS

L'**AmiForum** à Dallas, Texas, organisé par AmiExpo a attiré 1489 Amigaïstes et 23 sociétés, y compris Byte by Byte, Precision, Haitex Resources, Comp-U-Save et Lattice. Parmi des produits nouveaux étaient une serie de cartes accélératrices de Digital Animation Productions et ***Modula 2*** pour Amiga de M2S.

* * *

Scott Alexander de San Francisco nous envoie le premier numéro de **Technoir**, "disquette-magazine pour les arts" pour Amiga. Tout est en anglais, bien sur mais l'idée est assez originale et pouvait encourager quelqu'un à organiser une production similaire en français.

La disquette est en domaine public, distribuée gratuitement par son éditeur contre une disquette vierge et une enveloppe timbrée (ou disk + deux dollars s'il vous reste des billets de votre dernier weekend là-bas). On y trouve un poème, deux histoires drôles et délirantes, quelques graphismes de qualité plutôt moyenne récupérés par Scott sur les serveurs américains, et une petite animation par lui-même (avec le programme DP *Projector*).

Avec ses textes grands et lisibles, rose sur bleu, et son interface utilisateur simple et efficace, ce "magazine" apporte, au moins, autre chose que les hyper-scrolls.

Technoir, 723 Minna Street, San Francisco, CA, USA, 94103

* * *

UBI SOFT vient de signer un contrat de distribution exclusive en France des produits de la société américaine Digital Integration. La version Amiga de ***F16*** de DI est prévue pour début Juillet.

* * *

DeluxeHelp for Deluxe Paint III, un logiciel d'apprentissage dans l'utilisation de *Deluxe Paint III*, est disponible (en anglais) chez **RGB Computer & Video Creations**, de Floride, USA, prix $50 (deux disquettes - graphisme statique et animation).

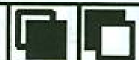
RGB annonce un deuxième logiciel de "travaux pratiques" pour *DPaint II*. Le premier, *DeluxeHelp for Deluxe Paint II* était destiné aux débutants; le deuxième ***Advanced Techniques - Textures and Backgrounds for Deluxe Paint II***, est le premier d'une série pour l'utilisateur intermédiaire ou expérimenté. Il montre les procédures pour création des grains et des fonds de niveau professionnel. Prix $35.

Les logiciels "Help" sont chargés en mémoire simultanément avec le programme "cible". L'utilisateur choisit un sujet (ou une fonction d'un des menus de Dpaint) et Help lui fournit une démo qui est simple à suivre mais explique les meilleurs techniques disponibles dans le programme. Il nous semble que les logiciels RGB seraient de très bonnes candidates pour traduction en français.

* * *

Volumm, l'équipe qui a créé *Imagine 4D* (annoncé par The Disk Company mais pas encore en vente), a ouvert une **boutique spécialisée Amiga** à Toulouse.

Les Amigafans y trouveraient Bertrand Aube, Bernard Letourmy et Danielle Delord dans un atelier d'images de synthèses 2D, 3D, et vidéo tous formats. C'est un magasin avec démos, tests, conseils (et prix) mais c'est aussi un atelier de développement. D'autres logiciels vont suivre Imagine-4D... (*SARL Volumm, 30 r Pharaon, 31000 Toulouse, tél 61-53-39-06*).



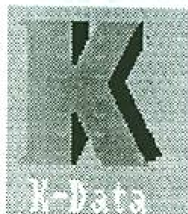
Commodore Computer Show de Londres

Le Commodore Computer Show au Novotel, Londres, debut Juin, sera le seul de l'année en Angleterre dédié exclusivement aux ordinateurs Commodore.

Traditionnellement, Database Exhibitions organise un deuxième Show en Novembre, mais pas cette année. Allez savoir pourquoi. Les fans Commodore ont été dirigés vers le "Computer Shopper Show" qui se tiendra à l'Alexandra Palace du 24 au 26 novembre.

Pourtant, les 100 stands au Novotel était bien occupés durant les trois jours de ce show, et pendant les heures de pointe, entre 10 heures du matin et trois heures de l'après-midi, il était difficile de se déplacer dans les deux halles, tellement la foule était dense.

Pour nous, l'annonce la plus étonnante de cette expo était celle dont on parlait le moins - la revelation que **Commodore** vendra l'***A590 disque dur/extension mémoire*** pour A500 au prix de seulement **£399**. Il est certain que ceci aidera l'A500 dans sa lutte outre-manchianique contre l'*Atari ST*, une lutte qui s'intensifie de jour en jour.



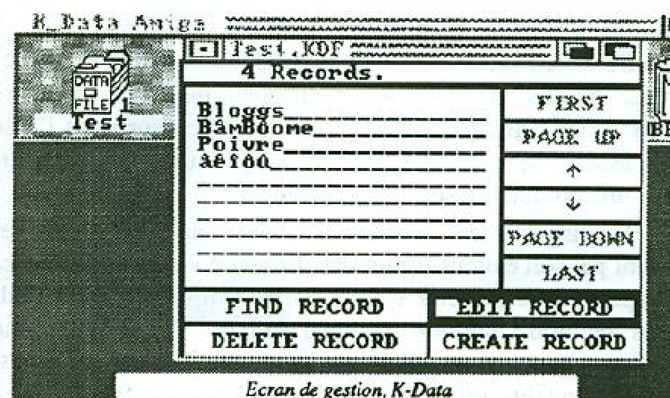
K-Data est une nouvelle gestionnaire de fichiers de l'éditeur anglais **Kuma Computing**, déjà connu pour son assembleur *K-Seka*. Apparemment K-Seka n'était pas utilisé par l'auteur de K-Data, la vitesse d'affichage à l'écran n'étant pas parmi les points forts de ce programme.

K-Data se veut convivial et facile d'utilisation, et dans une large mésure ce but est atteint. Il comprend deux programmes :

- ***KD-Design***, pour établir et eventuellement modifier vos champs (les catégories dans lesquels vous allez entrer vos informations - nom, prénom, date de naissance, etc);

- ***K-Data*** lui-même pour entrer les informations dans ces champs et pour faire des recherches et tris, les fonctions classiques.

Ceci est un inconvénient en comparaison avec *Superbase*, qui est capable de tout faire sans changer de programme, mais pour un débutant le système est encore plus facile que Superbase. La taille d'un champ texte, par exemple, est modifiable simplement on tirant sur le rectangle résentant le champ, pour l'élargir ou le rétrécir. Le nombre changeant de caractères/lignes disponibles dans le rectangle est affiché en permanence. La position sur l'écran de chaque champ est également modifiable par simple glissement de boîtes.



Ecran de gestion, K-Data

K-Data n'est pas relationnel, mais propose néanmoins de puissantes fonctions pour utiliser plusieurs blocs de data. Par exemple, *Merge* vous permet de (1) ajouter pre-existant data à un fichier, (2) transférer les enregistrements d'un fichier à un autre, (3) modifier certains enregistrements dans un fichier avec les mêmes champs clés, et (4) diviser les enregistrements dans un fichier en créant deux nouvelles "Classes" puis fusionnant cette information dans deux fichiers nouveaux.

Mr Jon Day, directeur de marketing de Kuma, ne savait pas si K-Data reconnaîtrait automatiquement un clavier français. Malheureusement la réponse est à la fois oui et non. K-Data vous permettra d'entrer le nom "Cédric" dans votre champ *Prénom*, et il saura retrouver Cédric parmi tout un tas de Cedrics (sans accent). Mais les "touches mortes" nécessaires pour accents circonflexes etc lui sont inconnues. Ce problème n'est pas incontournable. Le programme de domaine public ***Setkey*** permet la création d'un Keymap avec, par exemple, le caractère "â" programme sur la touche Alt-a, et dans ce cas K-Data le reconnaît. (*Ed: nous allons mettre Setkey en téléchargement sur 36-15 DEEP*).

Quelques détails téchniques pour terminer ce survol très rapide de K-Data :

- Nombre maximum de champs limités *par la surface disponible pour défilement de l'écran..* Cela est une caractéristique bien à K-Data, résultat de la conception fondamentale de ce programme. J'ai calculé que si on se limite à des champs d'une ligne il y a la place pour environ 100 champs, ce qui est largement suffisant.

- Nombre maximum de caractères par champ = la surface de travail de la plus grande fenêtre, environ 2000 caractères.

- Nombre maximum d'enregistrements par fichier = capacité disque, jusqu'à 80 méga.

- Nombre maximum de fichiers ouverts selon mémoire disponible, entre 2 et 4 en moyen.

- Nombre maximum de caractères data par enregistrement = 10k, selon mémoire disponible (??).

K-Data fonction sur A500 avec un seul lecteur, mais deux lecteurs sont fortement conseillés.

Une dernière remarque : j'ai rencontré plusieurs fois Monsieur Gourou en "jouant" avec ce logiciel. Il est probable qu'un utilisateur averti aurait moins d'aventures, mais quand même.. Notre test en profondeur de ce logiciel en dira davantage.

Prix £50.



Kuma annonce aussi :

- ***K-Gadget:Amiga***, un éditeur de gadgets et boîtes-requête qui génére du code source en C. Cet outil pour programmeurs affiche des gadgets sur l'écran, permettant de voir immédiatement le résultat des changements effectués pendant les procédures de création et édition.

Il génère des gadgets *boolean, proportionel* et *string*; les gadgets peuvent avoir un grand nombre de textes en plus des images et des encadrements; les requêtes peuvent avoir texte et encadrement. Prix £30.

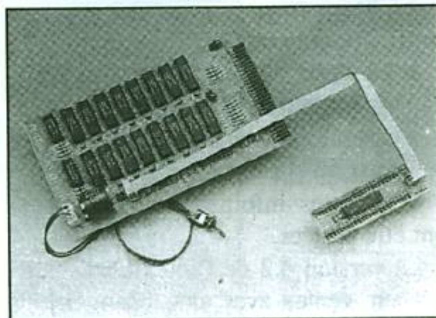
❑ ***K-ROGET Thesaurus*** avec 150,000 mots, opérant comme accessoire de fond et permettant aux utilisateurs de traitements de texte divers de rechercher les phrases et mots de substitution sans quitter leur document de travail. D'un intérêt évidemment limitée quand on travail en français...£50.

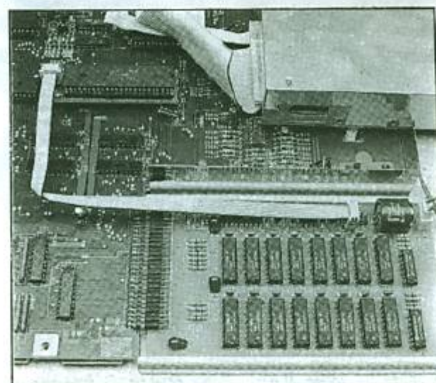
❑ ***K-COMM 2***, logiciel de communication avec auto-réponse, 75-9600 baud, *VT100, X-Modem*, horloge, touches de fonction programmables, mode deboguer pour identifier problèmes de connection, etc. £30.

(Kuma Computers Ltd, 12 Horseshoe Park, Pangbourne, Berkshire RG8 7JW, Angleterre. Tél 07357-4335)

Précision Software n'avait pas de stand, mais son tableur ***Superplan*** était en vente à £100. Ce logiciel peut échanger des informations avec les dernières versions de *Superbase Professional* (et d'autres programmes) grâce à l'interface ***ARexx***. Par exemple, il peut générer des graphiques à partir de data en provenance de Superbase, et puis renvoyer ces graphiques pour affichage dans Superbase.

Pour les commandes, il y a le choix entre les menus déroulants, les "boutons de fonction" à la Superbase, ou des commandes "\". On peut éditer le fichier *menu* pour ajouter d'autres options, et programmer des applications avec un macro-langage. Les graphiques change en même temps que les données, et il y a une fonction d'aide dynamique qui tourne toute seule dans sa fenêtre en attendant que vous en ayez besoin.





La carte MiniMax

Une carte mémoire de 1.8 mégas pour Amiga 500 qui s'enfiche sous l'ordinateur à la place de l'A501, ça c'est une bonne idée. C'est le ***MiniMax*** de la société allemande **Gigatron.**

La carte est disponible avec 512k, 1 MB, 1.5 MB, ou 1.8 MB. Avec seulement 512k l'installation est aussi simple qu'avec l'A501, mais le prix, à £150, est plus élevé.

Quand le moment arrive d'augmenter le nombre de circuits RAM sur la carte, il est nécessaire d'ouvrir l'Amiga, et réinstaller le circuit *Gary* sur une petite carte "piggy-back". Un câble relie cette carte à la carte Minimax. Les circuits RAM sont de type 514256.

La mémoire s'autoconfigure, et il y a une horloge en standard. Il y a aussi une commutateur à installer à l'exterieur de l'Amiga si vous voulez avoir la possibilité de débrancher le RAM en cas de problèmes avec les quelques logiciels (surtout des jeux) qui ne le tolère pas.

Il y a un léger hic pour ceux qui voudraient installer leur MiniMax avec 1.5 méga de RAM : il faut le ROM kickstart version 1.3, puisque la version 1.2 ne peut s'autoconfigurer qu'en 512k, 1MB ou 1.8MB. Gigatron propose les ROMs Commodore 1.3, ou bien une carte "Double ROM" qui permet la commutation entre les versions 1.2 et 1.3 dans le même ordinateur!

A Londres le prix pour cette carte avec 1.8 MB de mémoire (16 circuits RAM, pour un total de 2.3 mégas dans l'A500) était de £450 (£1=environ 11F).

(Gigatron, Resthauser Str 128, D-4590 Cloppenburg, Allemagne Fédérale. Tél 44-71-30-70 + 83740, Fax 44-71-836-43).

Un modem qui permet une vitesse équivalent à 4800 bauds par seconde était présenté par **Hi-Tec Supplies** au prix public de £280. En fait, l'***EC2400 Quad Speed MNP5 Modem*** opère à des vitesses jusqu'à 2400 bps (standard V22bis), mais il utilise MNP correction d'erreur niveau 4 et MNP data compression niveau 5. Ceci assure des communications très fidèles, mais aussi des téchniques pour comprimer les données qui donnent une augmentation effective de vitesse de transfert jusqu'à 100%.



ModemHitec EC4200

(Hi-Tec, 48 Marsh Lane, Mill Hill, Londres NW7 4QH. Tél 44-1-959-6808.)

Sur le stand de **Bytes and Pieces** se trouvaient des **boîtiers d'extension ou "*clone boxes*"** destinés à transformer un Amiga 500 en Amiga 2000. L'*Intern* contient deux connecteurs pour cartes A2000, une extension de bus, et une alimentation, pour £175. Le *Physician* contient trois connecteurs et accepte les dispositifs DMA (£250). Le *Surgeon*, lui, a huit connecteurs (4 Amiga, 3 AT, 1 XT), et en plus un connecteur pour coprocesseur. Il accepte toute carte A2000 sauf la carte EGA, et il y a la place pour un lecteur 5,25".

Bytes et Pieces est distributeur en Grande Bretagne pour Spirit





Les "Clone Boxes" de Bytes & Pieces

Technology. Ils ont installé deux cartes ***Spirit SIN500*** dans un A500 pour un total de 5 méga RAM (une de ces cartes utilise un transformateur radio-cassette pour alimentation en 6-volts).

Selon ce distributeur, Spirit proposera bientôt une nouvelle carte de huit mégas mémoire externe pour A500, utilisant un seul circuit pour chaque méga, en increments de deux mégas. Selon Bytes and Pieces, cette carte recconaîtra les cartes internes Spirit et permettra l'utilisation d'un *A500 de 11 mégas de mémoire!*

Bytes and Pieces avait les disques durs les moins chers du Show (£350 pour 20 mégas, pour A500 et 1000.

(Bytes and Pieces, 37 Cecil Street, Lytham, Lancashire FY8 5NN, tél 44-860-254-344, FAX 44-253-714-141)

Avantage pour Amiga : ***Talking Protext***, un nouveau traitement de texte adapté pour les non-voyants, était demontré par **Arnor Ltd**.

Protext est peut-être le traitement de texte le mieux connu en Angleterre, grâce à sa version originale, très réussie, sur *Amstrad CPC*. La version Amiga pour non-voyants n'est pas encore terminé, mais les fonctions prévues sont :

- Chaque touche ou chaque mot que l'on frappe peut être parlé
- La ligne courant ou le paragraph peuvent être re-lus
- Chaque caractère peut être lu quand il est traversé par le curseur
- D'autres informations utiles peuvent être parlées.

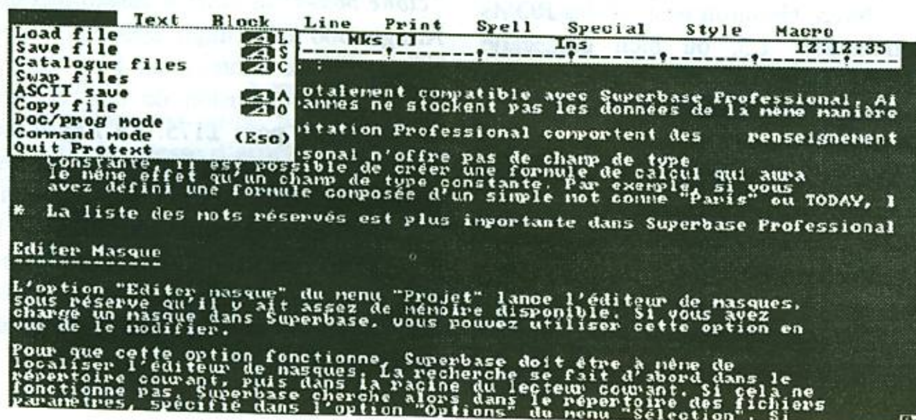
La version 4.2 de Protext "standard" était en vente, avec des changements mineurs, mais une revision majeure viendra plus tard cette année en V4.3.

(Arnor, 611 Lincoln Road, Peterborough PE1 3HA, tél 44-733-68909)

Coté vidéo, **Rombo** annoncait la sortie bientôt de***Vidi-Amiga*** pour l'Amiga au prix de £100. Cette digitaliseur est capable de capturer une image en 1/50ème de seconde en 16 tons d'un signal vidéo, sans arrêter la bande. On peut charger et sauvegarder en format IFF, et surimposer un graphisme existant sur la trame, en n'importe quelle dimension, n'importe où sur l'écran.

Il y a des contrôles de cadrage vertical, de palette, de contraste et brillance. *Vidi*(Video Image Digital Interface)-*Amiga* sera vendu en forme de boîtier qui s'enfiche sur le port série, avec logiciel, câble vidéo, et manuel. Disponibilité prévue à partir de Juillet. Une version ST existe depuis novembre.

(Rombo, 6 Fairbairn Rd, Livingston EH54 6TS, Grande Bretagne, tél 44-506-414-631).



Ecran de Protext

Hisoft sortira bientôt une version de ***Devpac Amiga*** pour le professionnel. Parmi les fonctions seront : génération de six différents formats de fichier, y compris Atari ST et Motorola S-Records; assemble instructions et modes adresse des 68010/020/030; linker multi-format; cross-development avec un autre Amiga ou ST à travers un lien data rapide; assemble directement à mémoire à distance et deux-machine deboggeur.

Music X de Micro-Illusions était attendu chaque jour en version finale, mais comme d'habitude ce logiciel était en retard. Ceci dit, il y avait une démonstration par un des programmeurs, à l'aide de plusieurs racks professionnels. Je ne sais pas si c'était sa façon de jouer, ou si c'était le résultat d'un collection de materiaux hors de portée pour le commun des hommes ou si c'était un exemple typique de ce qui va sortir de Music-X, mais en tous cas les bruits étaient sublimes.



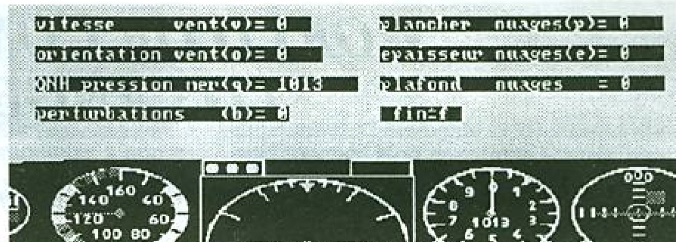
MM5000 clavier

Pour finir, la meilleure affaire du show était sûrement l'***Amiga Music System*** sur le stand de **Power Computing.** Pour le prix modique de £150 livres vous partez avec les objets suivants sous le bras :

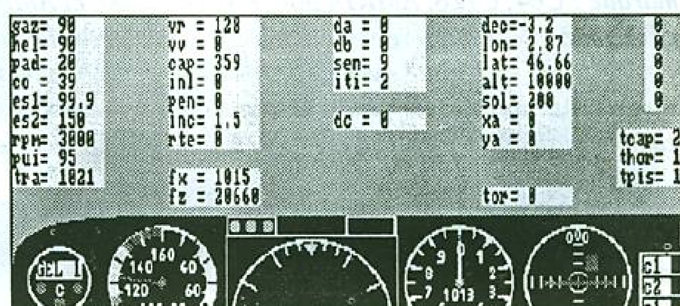
- *MM5000 clavier midi*, 5 octaves, touches taille piano, qui fonctionnent également sur Atari ST.
- *MM3000 interface midi.*
- *MM2000 digitaliseur son stéréo*, avec adaptateur pour Amiga 1000/Amiga 500.
- Le logiciel *ProSound Designer.*
- Le logiciel *ProMidiPlus.*

Test le mois prochain dans ***A-News*** de cet ensemble. *(Power Computing, 44a Stanley St, Bedford MK41 7RW, Angleterre. Tél 44-234-273-000. Fax 44-234-270-133.* ***Bruce***





Données météo



Info vol

APPRENDRE A PILOTER SUR AMIGA

Un simulateur de vol de niveau professionnel qui tourne sur Amiga 500 était présenté pour la première fois au Salon aéronautique du Bourget.

Le simulateur Alpha Kilo n'est pas un jeu - ne vous attendez pas à voir de jolis paysages ou des Migs sur l'écran - mais il attire quand même les non-pilotes, ou des pilotes de rêve, par sa stricte adhésion à des conditions réelles de pilotage d'un monomoteur.

Il existait déjà sur C64, avec présentation graphique plus spartanique. Le programmeur, Serge Astrade, était ravi des possibilités étendues de l'Amiga, et il s'est laissé aller avec des petits luxes comme des cadrans bien ronds, un conservateur de cap dont le plateau complet tourne sur lui-même, un meilleur son, quelques couches de nuages, et des cartes très détaillées. L'Amiga va trois fois plus vite que le C64, en faisant dix fois plus d'affichage-écran.

Mais pour un pilote seul face aux éléments et probablement sans parachute (quoique, il y en a qui doivent le mettre pour ajouter de l'atmosphère), la partie la plus importante de ce simulateur est son "intelligence". Il y a un très grand nombre de fonctions qu'on appelle très peu, des fonctions vitales que tout vrai pilote doit impérativement connaître et savoir manipuler.

Pour se familiariser avec la situation réelle dans un monomoteur classé IFR il y a une console poste de pilotage avec volant de même débattement que sur un avion en inclinaison et en profondeur (le palonnier est couplé automatiquement à l'inclinaison), frein, compensateur de profondeur, commandes de train d'atterrissage, gaz, pression d'admission, hélice à pas variable, rentrée et sortie des volets.

L'interface se connecte sur le bus de l'Amiga (accès plus rapide), et comporte des ROMs contenant les données géographiques, 25000 points d'altitude, 200 pistes, 400 balises VOR, DME, NDB... et 120 ILS (atterrissage sans visibilité).

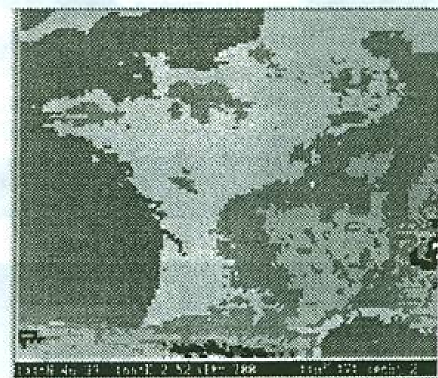
AlphaKilo II est en fait un simulateur d'entraînement à la radionavigation aérienne. Plus de la moitié des clients sont des pilotes amateurs voulant progresser dans ce domaine et améliorer la sécurité de leurs vols.

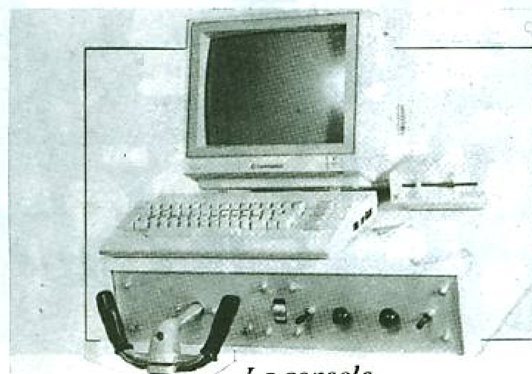
Le programme permet d'effectuer un vol complet, depuis la mise en route du moteur sur l'aire de parking, jusqu'à l'atterrissage sur un autre aéroport choisi en passant par les phases normales d'un voyage aérien. Pour les longs trajets on peut passer en *accéléré* et repasser en vol normal pour les phases délicates.

On peut sélectionner soit la vue de la piste en trois dimensions avec l'horizon, soit le plan de l'aéroport sur lequel l'avion est visualisé avec ses déplacements, soit une carte de la zone survolée, avec représentation des reliefs (altitudes) par des couleurs, des pistes et des balises de radio-navigation, et de l'itinéraire suivi par l'avion. L'opérateur peut modifier l'échelle et faire défiler la carte, en survolant la France entière et les terrains limitrophes.

La météo est programmable (vitesse et orientation du vent, nébulosité, pression atmosphérique, plafond et plancher de nuages), ainsi que jour/nuit. Des trous d'air et des bourrasques peuvent venir perturber le vol.

Prix du logiciel de base avec console (indispensable) pour A500 1 méga : 8500FHT. Alpha Kilo Simulation, 10 Chemin des Cuers, 69570 Dardilly. Tél 78-43-20-12.





La console

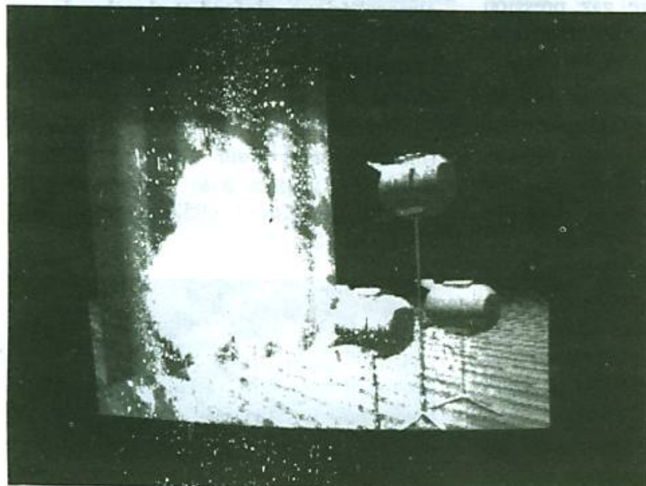


WORLD OF COMMODORE SHOW LOS ANGELES 19-21 MAI

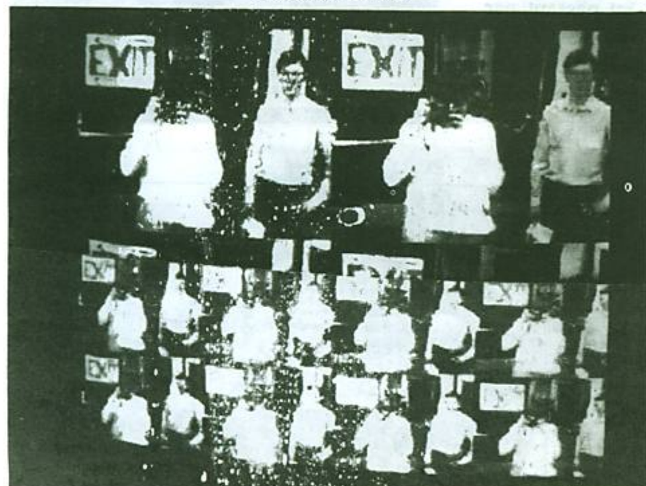
*Par une température plutôt fraiche pour la saison et le lieu, **The World of Commodore** ouvrait ses portes pour 3 jours d'expo. Rien à voir avec les traditionnels AMIExpo car on a pû y voir tous les modèles de la marque : C64, C128, AMIGA 500, AMIGA 2000, et AMIGA 2500. Si, effectivement l'Amiga représentait 80% des stands, les autres machines vieillissaient en beauté avec des produits de très bonne qualité. Au fait savez-vous quand a été vendu le premier C64 ? Trois ans plus tard c'était la commercialisation du C128 et la même année l'annonce de l'Amiga 1000.*

Dès l'entrée le ton était donné. **Newtek**, sur le plus beau et le plus grand stand, présentait enfin le ***VideoToaster*** au public avec un prix de vente de $1595 (10 500 F environ).

En prime, les visiteurs pouvaient assister à la présentation des "compléments" dont personne n'avait auparavant parlé : ***Toaster 3D, Toaster Paint***, un ***synchroniseur*** avec correcteur de base de temps (TBC pour les pros ...), une ***interface D-2*** pour les magnétoscopes et TV équipés de ce système (digital display), ***ToasterNet*** pour la projection d'effets spéciaux sur des murs d'images. ***Digipaint 3*** enfin, était l'occasion de super démos sur moniteurs géants



Toaster démo



Toaster-vu d'Ed:
Ed:-vu de Toaster, etc., etc.

La nouvelle image de marque de l'Amiga aux USA devient : *"The World's First and Only Broadcast Video Computer"* (le premier et l'unique ordi na teur video de qualité professionnelle). Et on le prouve avec le Toaster dont voici quelques-unes des capacités :

- Effects vidéo digitaux : effets géométriques en temps réel quelque soit la source (caméra ou magnétoscope) compatible D-2.
- Générateur de titres : le titrage peut être effectué en qualité "broadcast" en même temps que la bande support, anti-aliasing présent équivalent à une résolution de 35 ns.
- Archivage d'images : le système est capable de stocker jusqu'à 2000 images et de les restituer de manière rapide dans tout le spectre couleur NTSC.
- Frame Buffer : avec traitement digital super rapide, compatible D-2.
- Switcher à 4 entrées avec effets de dissolution et de fondus de n'importe quelle entrée vers une autre, tenant compte de la luminance.
- Frame Grabber : avec temps de capture de 1/60 de seconde en qualité "broadcast"
- 4 entrées vidéo composite BNC
- 2 sorties vidéo composite BNC (principale et preview)

Encore un TOS

Au cours du 1er trimestre 1990 un "***Toaster Operating System***" sera commer cialisé sous forme de soft afin d'écrire en langage "toaster" des scripts automatisant des séquences successives.

TOASTER 3D, dont nous avons vu quelques résultats sous forme de "demos reels", rend obsolete des programmes comme *Sculpt-Animate 4D*, tellement la qualité devient celle des palettes professionnelles renommées coûtant 50 fois plus. Des animations en plusieurs millions de couleurs dont chaque image dépasse certes le mega octet, mais dont la copie finale sur cassette vidéo est digne des productions TV.

TOASTER PAINT passe le cap des 4096 couleurs que l'on croyait être infran chissable, tout simplement parce que le Toaster possède ses propres chips vidéo capables de franchir ce mur.

L'un sans l'autre, l'Amiga et le Toaster ne seraient rien pour le monde de la vidéo. Nos contacts avec Allen Hastings, en personne sur le stand pour parler de son "enfant" Toaster 3D, nous font penser que tout n'est pas encore sorti des tiroirs de chez NewTek, véritable Alcatraz, dont la publicité dit que même les salariés ne connaissent pas les développements en cours.

Le grand dommage est que notre question : *"et la version PAL du*



Toaster?" n'a pu avoir de réponse. Il n'est pas prévu de version PAL avant un certain temps .... mais allez donc savoir si ce n'est pas une tactique commerciale.

DIGIPAINT 3 était annoncé depuis 15 jours à grand renfort de pub : 4 pages couleurs dans Amiga World avec des conditions de ventes assez sympathiques $99.95 prix normal, mais les possesseurs de *Photon Paint*, *Express Paint, Deluxe Paint I* ou *II* qui renvoient la page 6 de leur manuel peuvent l'acquérir pour 49.95 $, une sorte de reconnaissance au droit à l'erreur !

Parmi les capacités de DIGIPAINT 3:

- mode HAM, conversion du mode HAM en n'importe quelle autre résolution sans perte de qualité, contrôle complet sur les niveaux RGB, le contraste, la brillance, la saturation, la finesse des images
- Modification de taille des brosses (resizing) avec lissage (smoothing)
- Texture mapping dans n'importe quel mode
- Lissage en mode texte sur n'importe quelle police dans n'importe quel mode.
- Mode "transparency" permettant de mixer 2 images et créer ainsi des effets exceptionnels
- auto-scrolling

Un grand produit digne des autres fabrications de NewTek.

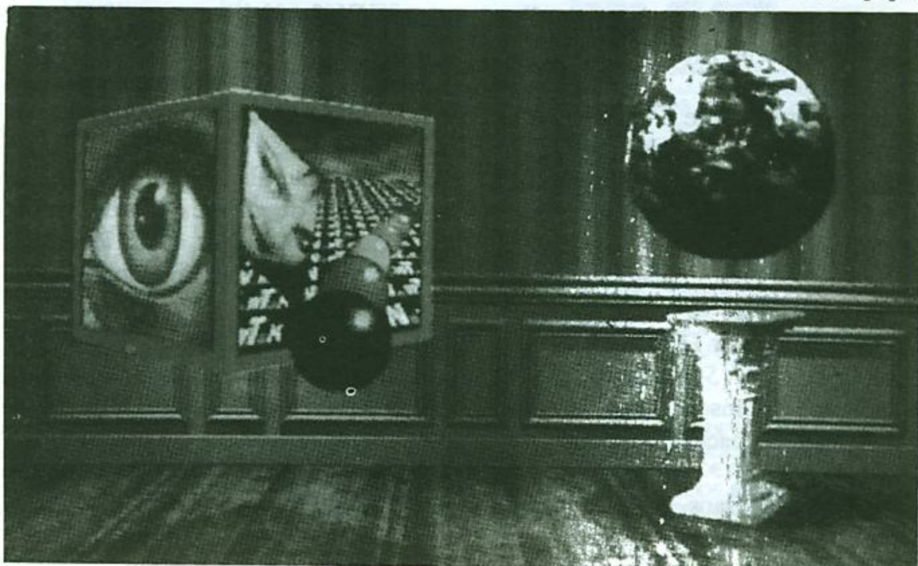
Au fait, connaissez-vous le prénom de la jolie présentatrice de chez NewTek, celle qui figure sur les écrans de toutes les pubs et qui vous dit "*Welcome to NewTek*" dans la disquette *démo n°1* ? Elle était sur le stand pour assurer la présentation de ***DigiView Gold***. Mine de rien elle est quand même directrice des ventes ....

Sur le stand très dépouillé mais élégant de **Commodore USA**, beaucoup de matériels, principalement des Amiga et des PC et sur chaque machine un programme en libre utilisation ce qui est rare chez nous mais tout à fait possible aux USA d'autant que les disquettes ne sont pas retirées des drives et que les souris ne sont pas rivées sur la table.

En vedette, l'***AMIGA 2000HD*** et surtout l'***AMIGA 2500***. Pour les promotionner, une super doc très sobre, sur bristol aluminisé, 2 photos, une cinquantaine de lignes de texte annonçant le principal, le complémentaire s'apprenant en questionnant ou en visitant un distributeur.

Juste à côté de Commodore USA, le

Philadelphia Video Lab Inc. présentait ***DigiWorks 3D*** un convertisseur d'images 2D en 3D à partir de n'importe quel fichier issu d'un XXX Paint quelconque. Non content d'assurer cette fonction, DigiWorks permet la sortie sur diapositives depuis n'importe quel format vidéo, n'importe quel format Amiga ou MAC II. Des épreuves sur papier



Effets de reflet et perspective dans Digi-Paint 3

Scanner Canon associé à ***Professional ScanLab*** afin de tirer le meilleur de vos photos couleurs.

MicroIllusions présentait bien sûr ***Photon Paint*** et ***Photon Video*** mais surtout ***Music-X*** une nouvelle race de séquenceur MIDI de niveau professionnel. Son prix de $300 semble justifié par ses fonctionnalités et notamment ses 250 séquences par canal MIDI ... (le Philarmonic Orchestra sur disquette !!).

Photon Video s'enrichit de *"Edit Decision List Processor"* EDLP, dont le but est d'éditer des séquences pour le montage vidéo :

- 999 événements par fichier
- 3 pistes (1 vidéo, 2 audios) avec les 3 pendules d'enregistrement affichées simultanément
- Chaque modification recalcule l'ensemble du script et l'envoie sur un système d'édition connecté sur la RS232
- Fonctionne en 30 images/sec. en NTSC, 25 images/sec. en PAL, 24 images/sec. en mode cinéma. Son prix: 500 $

peuvent être générées jusqu'au format 24" x 30" (61 x 76 cm !!). Nous n'avons pu avoir aucune date de commercialisation du produit ni son prix. A suivre

Invision présentait son maintenant célèbre *LIVE!* dont nous avons pu savoir qu'une version PAL était en cours de finition, ce qui augmente son intérêt pour nous "européens". Effets de mirroir, de mosaique, solarisation, "posterisation" font partie de ce merveilleux frame grabber en temps réel.

Son prix de $199 devrait le rendre compétitif car la concurrence fait rage dans ce domaine.

Access Technologies proposait ***ACAD Translator***, un convertisseur de fichier du format *Autocad* au format *Sculpt Animate* ce qui n'est pas pour corser la difficulté. Les bancs d'essais prouvent que même les version 9 et 10 d'AutoCad sont implémentées. ACAD est multitâche et éxécutable à partir du CLI. Disponible depuis Avril 1989, ACAD est commercialisé $180.

New Horizons Software présentait



ProScript donnant l'accès des imprimantes laser PostScript à ***Pro-Write*** le fameux traitement de texte.

Afin de glaner tous les marchés possibles ProScript fonctionne également avec *Scribble, Textçraft, Text Pro.* Son prix de $50 devrait lui ouvrir les portes d'un nouveau marché, celui du traitement de texte en laser à partir d'un logiciel à moins de 1000 F.

Xetec faisait office d'empècheur de tourner en rond avec des extensions compétitives sur le plan qualité et prix :

- ***FastTrak Q40*** interface disque dur SCSI avec autoboot, ventilateur, disque dur ProDrive Quantum 42 Mo 19 ms de temps d'accès, 64K de mémoire cache pour 1100 $
- ***FastTrak M150*** autoboot, disque dur 154 Mo 16 ms de temps d'accès, 64K de mémoire cache pour 2100 $.

Vous pensez sans doute que l'on trouve aussi bien pour le même prix sur A2000 ? Et si l'on vous dit que ces prix s'appliquent aux configs pour A500 !!

Toujours chez Xetec des ***streamers*** pour toute la gamme Amiga à partir de $600 pour 60 Mo, jusqu'à $750 pour 150 Mo, la cassette valant de $25 à $33 selon capacité.

Fiers de leur produit et usant avec modestie du droit à la publicité comparative, Xetec présente un document donnant les différents temps d'accès de leur produit et de ceux de GVP.

Amiga World, l'un des magazines les plus réputés aux USA, distribuait largement "***The Great Software Buyer's Guide***", où sont référencés plus de 1000 produits pour AMIGA avec l'adresse de leurs distributeurs : une mine pour les organes d'information.

Quelques club d'utilisateurs avaient fait le déplacement et notamment le **L.A.A.U.G** (*Los Angeles Amiga Users Group*, en français dans le texte). Le moins que l'on puisse dire est qu'ils n'ont pas les 2 pieds dans le même sabot. Disquettes du domaine public, serveur télématique 24h sur 24, magazine de qualité, stages de formation, réunions à thèmes, réductions chez les principaux distributeurs, etc ... le tout pour la modique somme de 25 $ (160 F environ). Messieurs les Français, voyez ce qu'il vous reste à faire et à publiciter.

VidTech nous a particulièrement intéressé tout simplement parce que nous l'intéressions ... Ils produisent un ***genlock aux normes PAL*** et en 220V 50 Hz, ce que nous nous sommes fait répéter 2 fois car celà valait les quelques instants de bonheur procuré ! En plus, ce genlock pourrait bien faire pâlir des amis situés dans le Calvados, eu égard au rapport qualité/prix. Imaginez ! Tous les modèles sont compatibles A500, A1000, A2000, A2500, A XXXX, etc ... Ils acceptent en entrée tout signal composite PAL, S-VHS, BETACAM. Ils sortent un signal composite de qualité broadcast PAL ou S-VIDEO ainsi qu'un signal RGB, histoire de le connecter sur l'Amiga. Le ***Scanlock*** (c'est son nom) est, en standard, équipé avec des potentiomètres permettant un contrôle sur les fondus entre les 2 sources. En mode Y/C, le Scanlock fournit un signal "key-out" entièrement synchronisé avec le signal vidéo de référence. Ce signal peut être utilisé par un "chroma keyer" externe.

Son prix public de $1500 (environ 10000 F) le place dans le peloton de tête sur le plan des achats professionnels.

Jean-Pierre

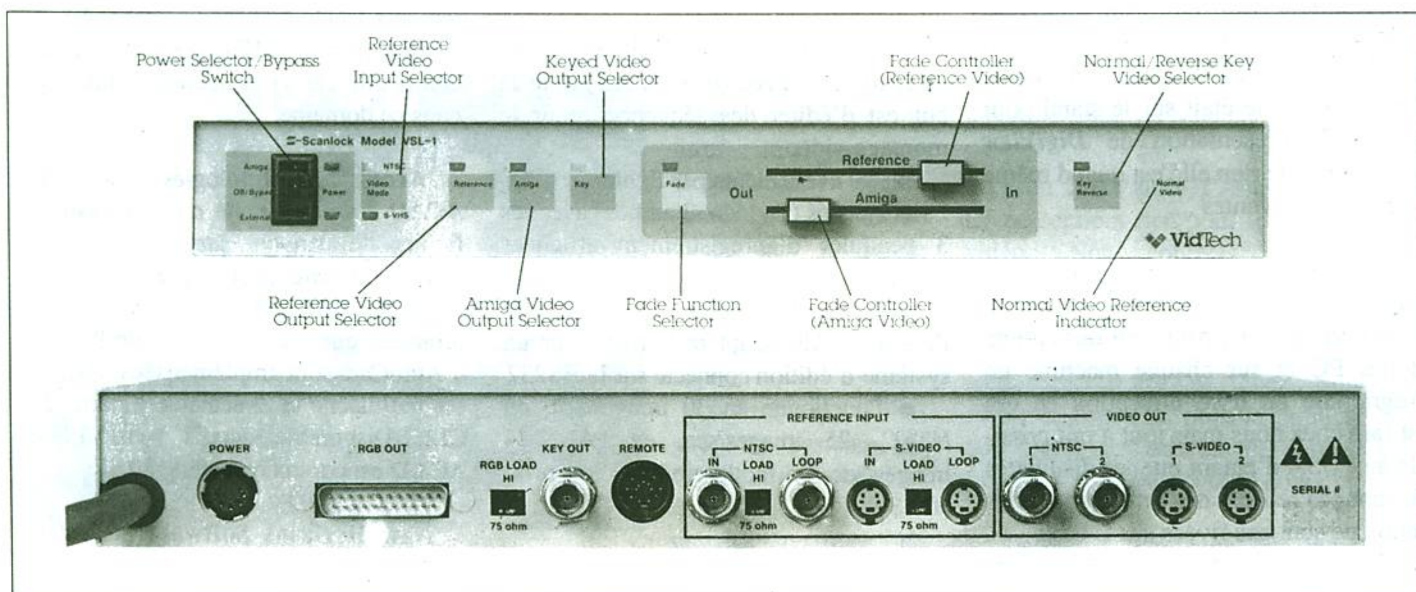
Un jeu qui peut vous faire gagner des bons d'achat sur des produits NEWTEK

1- Mois et année de vente du premier C64 ?

2- Quel produit vidéo a été créé par Allen Hastings avant le Toaster 3D de NewTek ?

Pas de question subsidiaire.

Téléphonez vos réponses au (1) 64.97.96.54. La première bonne réponse gagne un bon d'achat de 500 F sur un produit NewTek, les suivantes un bon d'achat de 100 F. (sans cumul).



Vidtech Scanlock VSL-1-N (NTSC)

ONLY AMIGA MAKES IT POSSIBLE !

001 SLIDE SHOW 01
002 SLIDE SHOW 02
003 DEMO LE CHAT
004 JONGLEUR / KANANKHAS
005 PROBE SEQUENCE
006 DEMO VIDEOSCAPE 3D
007 DEMO RGB / FOCUS
008 CAR DEMO (1MG)
009 DEMO THE PROJECTOR
010 DEMO INTERCEPTOR
012 DEMO PING PONG
013 DEMO NEWTEK (DISK 01)
014 DEMO NEWTEK (DISK 02)
015 DEMO LE BASKETTEUR
016 DEMO WILD COPPER
017 DATA DMCS 01
018 DATA DMCS 02
019 DATA SONIX 01
020 DATA SONIX 02
021 DATA SONIX 03
022 DATA SONIX 04
023 DATA SONIX 05
024 DATA SONIX 06
025 DATA DMCS 03
026 DATA DMCS 04
027 SLIDE SHOW NASA
029 DATA DMCS 05
030 IMAGES HAM
033 NO FAST MEM BOOT
036 PORNO ANIME
038 SLIDE SAMANTHA FOX
039 SLIDE RAY TRACING
041 BODEAN'S BEAUTY 01
042 BODEAN'S BEAUTY 02
048 SLIDE SHOW CHR
049 SLIDE SHOW STAR WARS
051 SLIDE FANTASY SHOW
052 CAMEL TROPHY SLIDE
053 BKDC - VOLUME 0
055 SCULPT 3D DEMOS
060 DATA SONIX 07
061 HAMSHOW 2 (X)
062 PORNO SHOW 4
063 GAG
064 MONDO ANIMATION (1MG)
073 SLIDE SHOW SCULPT 3D
074 BKDC 01 (1MG)
075 BKDC 02
076 BKDC 03 (1.5 MG)
077 SLIDE THE WARRIOR
078 DEMO SUPER SLIDE
079 ANIMATION SPACE MOVIE
080 DATA SONIX
081 A-Part DEMO
082 WALK ANIMATION
083 MUSIC INVASION 01
084 HORROR SLIDE SHOW
089 HORROR ANIMATIONS
092 SLIDE SPACE BUBBLE
093 ANIMATE 3D DEMOS
094 ROCKET RANGER SLIDE
095 CICCIOLINA SLIDE
096 DATA DMCS
098 ANIMATION ENGRENAGES
101 HORROR PICTURES SHOW 2
102 AMIGA SOUND 01
103 AMIGA SOUND 02
104 MUSIC INVASION 2
105 MUSIC PACK 1
106 ALPHA FLIGHT MUSICS
107 D.O.C. DEMO
108 DATA SONIX 08
109 JUNGLE COMMAND MUSIC
110 MUSIQUES AMIGA
111 ALLEN HASTINGS DEMO
112 SPACE ANIMATION
113 DATA SONIX 09
114 DATA SONIX 10
115 FANTAVISION DEMO
116 EARSHMASHERS MUSICS
117 CHRIS MUSIC
118 DATA SONIX MIX
119 AMIGA INDUSTRY DEMO
120 BEDROOM OLYMPIAD
121 UTILITIES DISK COLLECTION
122 GAMES COLLECTION 1
123 ANIM' COLLECTION
124 GAMES COLLECTION 2
125 REFLEXION GAMES
126 ANTI ST DISK
127 IMAGES D'UN AUTRE
128 MONDE (EN 2 DISKS).
129 MEGA QUEST DEMO
130 DEMO STAR VISION
131 DRAGON'S LAIR DEMO
132 SWORD OF SODAN
133 IAN & MIC DEMODISK
134 CHH ANIMATION DEMO
135 ANTI VIRUS DISK # 2
136 LIVE DEMO
137 VIRUS KILLER COLLECTION
138 ZEUS ANIMATION
139 SABRINA SHOW
140 JUKE BOX SPECIAL MIX
141 HEAVY METAL SLIDE
142 DEMO TRAMPOLINE
143 LADY BUG
144 COMIC'S SLIDE
145 TRILOGY DEMODISK
146 BILLIARD DEMO
147 AMERICAN DEMO 1
148 ANIMATION VOYAGER
149 ANIMATION 3D TECSOFT
150 MUSIC EXPRESS
151 SAMANTHA VS SABRINA
152 MUSIC FRUITBASKET
153 SOUND DISK 3
154 LOONEY TUNE'S # 1
155 MUSICS MUSICS 2
156 SOUNDMACHINES COLLEC.
157 SPACE BUBBLE 2
158 SPACE BUBBLE 3
159 SAMANTHA FOX 2
160 PARADISE SLIDE
161 GRAPHIX STRIP 2
162 MEGADEMO 2
163 DOC DEMO 2
164 KEFRENS DEMO 2
165 SOUND MACHINE 1
166 SPACE BUBBLE 7
167 GURU PANIC DEMO
168 FUNNY STAR DEMO
169 FASHIONATING DEMO
170 FARRAH SLIDE SHOW
171 MULTITASKING DEMO
172 COMMODORE DEMO (1)
173 COMMODORE DEMO (2)
174 PUZZLE WIZARD
175 DEMO AMIGA PUB (1)
176 DEMO AMIGA PUB (2)
177 FIRST APRIL DEMO
178 LOONEY TUNE'S # 2
179 FARRAH COSMOS SLIDE
180 PHOENIX MEGADEMO 1
181 MIPS ANIMATION
182 FARRAH PASSION # 1
183 FARRAH PASSION # 2
184 ALCATRAZ MEGADEMO 3
185 MAGICIAN 42 DEMO
186 MEGADEMO TRIANGLE
187 IMAGENETICS WALKER (1)
188 IMAGENETICS WALKER (2)
189 RAY TRACING PICTURES
190 PORNO HARD SHOW
191 SLIDE SHOW CEDRIC
192 BLUE SHOW II
193 007 ANIM'
194 SPACE BUBBLE SHOW
195 BLUE SHOW I
196 VIDEO EFFECTS 3D DEMO
197 PERSIAN GULF INFERNO
198 CRIMETOWN DEPTHS DEMO
199 MEGACOMPIL DEMO # 1
200 RAY TRACING ANIMATIONS 1
201 AMIGA MUSIQUES (SONIX)
202 BLU KOK SLIDE SHOW
203 RED KOK SLIDE SHOW
204 ALCATRAZ MEGADEMO 2
205 IT ! MEGA DEMO DISK
206 CRASH DISK MEGA COMPIL
207 AMIGALORDS MEGADEMOS
208 DIGITEC MEGA COMPIL
209 HUMANOIDS DEMO
210 WALKER II DEMO (1MG)
211 PIRANHAS MEGADEMO 1
212 DIGITECH IBB MEGADEMO
213 TTF MEGA DEMO DISK
214 IPEC ELITE MEGADEMO
215 X-RATED PORNO SLIDE II
216 TRILOGY MEGADEMO 2
217 FLY COLLECTION 12
218 THE HEART OF MACHINE
219 FLY COLLECTION 1
220 SCOOPEX DEMO COLLECTION
221 DESTINY DEMO COLLECTION
222 VISION FACTORY MEGADEMO
223 X-RATED PORNO SLIDE I
224 CPU INTROS PACK # 1
225 SUPER MUSIC DISK COMPIL
226 QUADLITES PICTURES
227 VIAS PORNO
228 ALIVE INTROS PACK
229 MOVIE X NUMBER I
230 CBB PORNO SLIDE SHOW
231 TRIANGLE GIGA DEMODISK
232 VISION MEGADEMO DISK
233 ALCATRAZ MEGADEMO DISK
234 FREEDOM FORCE MEGADEMO
235 KEFRENS MEGADEMO 2
236 MGF TJC JOY MEGADEMODISK
237 BEASTIE BOYS MEGADEMO 2
238 YDEX DEMOS ET SLIDE
239 EPSILON MEGADEMO DISK
240 PHENOMENA MEGADISK # 4
241 MAXI PORNO ANIM' 1 (1MG)
242 MAXI PORNO ANIM' 2 (1MG)
243 MAXI PORNO ANIM' 3 (1MG)
244 SLIDE SHOW X
245 MAXI PORNO ANIM' 4 (1MG)
246 ACID HOUSE MEGAMIX
247 MAKE LOVE MUSICS
248 PAT'S DIGITAL SOUNDS # 1
249 LOONEY TUNE'S # 3
250 MEGA MUSIC DISK # 1
251 SUNRIDERS DISK 1
252 D.O.C DIGI DEMO II
253 JOE'S LIDE SHOW (SUPER)
254 DARRY BOOPER NEW MUSIC
255 SOUND TRACKER MUSIC'S
256 DIGITAL FORCE
257 CPU MUSIC'S COMPIL'
258 JOHN MADDICK... ADV (1/3)
259 JOHN MADDICK... ADV (2/3)
260 JOHN MADDICK... ADV (3/3)
261 COOL ACTION # 2
262 THE PSYGNOSYS DEMODISK
263 PSY-SHOW
264 MUSIC CONNECTION 1
265 JUNGLE COMMAND "NON-STOP
266 INTROS PACK # 6
267 MARK II DEMODISK # 1
268 MUZAKXS MUSIC DISK
269 CLASSIC DEMO
270 AMNESIA INTORS PACK # 5
271 DIGITAL SOUND # 2
272 MUSICS COLLECTION # 1
273 OMEGA MUSICS COMPILATION
274 CASCADE MUSICS PACK # 21
275 A.F.L. SOUND DIMENSION
276 CRYPTOBURNERS MUSIC-DISK
277 SUNRIDERS MUSIC-DISK
278 ROUTE 66 MUSIC DISK
279 VICTORY TUNE'S-SHOW (1MG)
280 HOUSE MUSIC IS MY LIFE
281 THE FIRST PURE BIT MUSIC'S
282 EXTRA SONGS DISK 4
283 ANDROMEDA MIX 4
284 MOVIE X NUMBER III
285 SCOOPEX DEMOS COLLEC' # 2
286 SLIDE EXPLORA II DEMO
287 SLIDE 89, LA REVOLUTION...
288 DOLLE DEMO
289 INTROS PACK # 8
290 BEAT BOX by WAR FALCONS
291 ENERGY MUSIC DISK
292 MUSIC COMPIL RANDOM ACCESS
293 BEST OF SONIX...
294 LEVEL ONE DEMODISK
295 TOPLESS GIRLS (X)
296 MARS DEMO (1MG) (Génial)
297 BUTERAPERS MUSIC DISK # 2
298 THE PIRANHAS SOUNDISK
299 SUNTRONIC DISK 4
300 CASCADE 8/5
301 SUBWAY DREAM TEAM
302 PHENOMENA MEGA DEMO
303 MUSIC COLLECTION # 2
304 17 BIT SYNTHSOUNDS # 1
305 SOUND DEMO # 1
306 BEAT MIX # 2
307 GAMES COMPILATION DISK
308 PAT'S MUSIC DEMO DISK
309 CASCADE MUSICS DISK
310 SHARE & ENJOY MEGAMUSICS
311 DEATHSTAR MEGADEMO (1/2)
312 DEATHSTAR MEGADEMO (2/2)
313 SAMANTHA FOX # 3 (1/2)
314 SAMANTHA FOX # 3 (2/2)
315 CASCADE WORLDWIDE (SUPER)
316 CPU INTROS PACK # 2
317 CPU INTROS PACK # 3

REEXPEDITION SOUS 48 HEURES...

BON DE COMMANDE EXPRESS

A retourner à : **PDS FREE LINE - 7, rue de Coursic - 64100 BAYONNE** - TEL. : 59.59.39.65

NOM et Prénom |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Adresse |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

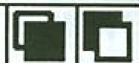
Code Postal et Ville |_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

Nombre de disquettes choisies : |_|_|_| **X 20 F =** Prix des disquettes commandées |_|_|_| **F**

OPTIONS : **O** Envoi en recommandé **: 15 F ; O Catalogue détaillé sur papier : Gratuit.**

Montant total : |_|_|_| F ; Mode de règlement : **O** Chèque **O** Mandat postal

Attention, pour commander les disquettes dont les numéros suivent, il vous faudra justifier être majeur, du fait du caractère plus ou moins pornographique de celles-ci : 036 - 038 - 041 042 - 061 - 062 - 095 - 120 - 139 - 151 - 159 - 190 - 192 - 195 - 215 - 223 - 227 - 229 - 230 - 241 - 242 - 243 - 244 - 245 - 284 - 295 - 313 - 314



Bientôt les vacances, la mer, les filles et les joies de l'aquaplane. Cette année, je me suis hyper-équipé. J'ai racheté un combi volkswagen rose fluo avec des marguerites peintes au pinceau et un amenagement intérieur louis XV à un grand barbu contre un bouquet des plantes marrantes qui poussent chez mon voisin. Un pote qui est plutôt doué pour tailler le silex m'a fait une planche de surf en pierre ponce (je l'ai essayée sous la douche mais impossible de rester plus de dix secondes sous un rouleau). Enfin, j'ai fait la razzia chez un marchand de toiles cirées à fleurs pour me confectionner une collection de caleçons de bain faciles à faire sécher. Dans une semaine, j'aurai fini le montage de "Tibet inconnu, entre dieu et les rizières", un film sur la condition paysanne de 1976 à nos jours dans la plaine du WONG-HA. Je charge le matos et je pars à la conquête du "SPOT" de ma vie.

Je l'avoue, après le BIG BOING de *Deluxe PAINT III*, je pensais très sincèrement que cet été allait être particulièrement calme en ce qui concerne les logiciels d'animation, grave erreur. Je vous annonce donc avec fierté qu'EL YETi a testé pour vous ANIMAGIC de *Sparta Inc.* vendu par *Aegis* et que ce qui suit relègue les tests d'Henry Pescarolo au rang de ballades pour pères de famille.

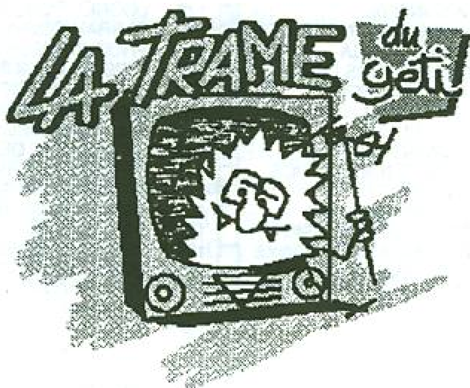
Tout d'abord, la boîte. D'un format maintenant standard aux logiciels "pros", elle est en carton fort gris clair recouvert d'une belle jaquette blanc rosé. L'illustration-concept tourne autour du magicien (chapeau, cartes, baguette) dans une ambiance fumette qui nous permet de nous apitoyer sur le navrant manque d'imagination du maquettiste ricain qui a commis le package. C'est clean et sans surprise, la boite a l'air costaud..

Allons y

Allons y gaiement, laissons nous porter par le concept graphique : *ABRACADABRA !!! Package, ouvre-toi !* (Je lis Mandrake dans le texte).

Première surprise, au lieu des divers gadgets permettant de réaliser 50 tours de Gerard MAJAX à partir de 10 ans, je trouve un petit manuel, une carte de registration et deux disquettes dans leurs "peaux".

Le programme n'est pas protegé, mais Aegis préfèrerait nettement qu'on se "passe le mot plutôt que la disquette".Bref, une fois muni de ma copie de travail, je charge



(il faut impérativement 1 méga *"mais si vous en avez 2 c'est encore mieux"*).

Pendant que le drive meugle sa douleur de travailler en pleine canicule, je saisis la doc pour la parcourir de mes yeux bouffis par les divers pollens que charie le vent chaud.

Or donc, Animagic est un logiciel de création d'animations qui se complait dans le très joli format *ANIM*. Il permet de charger des ANIMs, des images *IFF* tous formats, du *HAM* et de l'overscan jusqu'en *SEVERE* autant dire **tout** ce qui existe. A partir de ce que vous mettez dedans, AniMagic vous permet de definir des effets bien tordus (c'est en fait, nous le verrons plus bas, un bon complément de la commande *move* de DPaint III).

Tester votre art

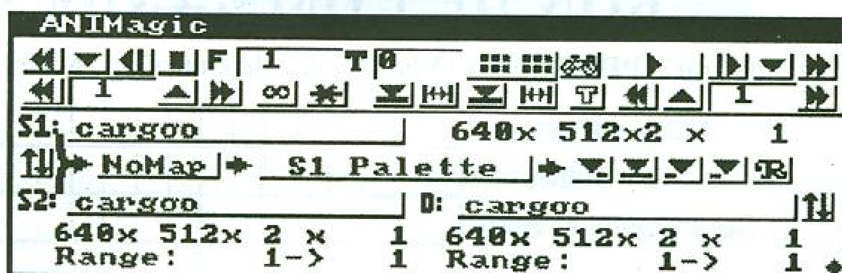
Après un temps de chargement tout à fait acceptable, l'écran vire au gris clair et un panneau d'intro apparaît avec le nom de l'auteur et quelques informations sur la mémoire de la machine. Une fois que vous avez cliqué sur ce panneau d'entrée, un *requester* apparait (une "boite requête" quoi) et vous demande poliment de lui indiquer le chemin du fichier sur lequel vous avez decidé de tester votre art (il peut s'agir d'une image comme d'une animation). En effet, AniMagic ne possède aucune commande de création de dessin. Par contre, le programme est livré avec une disquette sur laquelle on trouve quelques fichiers un peu baclés mais néanmoins utilisables.

Passé ce stade, un repli stratégique vers la documentation s'impose tant le style du panneau de contrôle qui apparait en haut de l'écran est incompréhensible pour le terrien moyen n'ayant jamais piloté une soucoupe volante de sa vie. On retrouve quand même deux menus déroulants : **Project** et **ALTpalette.** Project est archi-banal, charger, sauver, tout ça ..... ALTpalette permet d'accéder à des contrôles dynamiques de la palette pendant l'animation (enfin un programme qui fait ça), c'est à dire que l'on peut modifier la palette pour chaque image ou la faire évoluer sur une séquence définie ce qui est beaucoup plus puissant qu'un cyclage mais aussi plus tordu à définir.

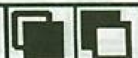
Decryptage

Doc en main, le décryptage du panneau se passe beaucoup mieux et on se rend compte que la panique était plus due au style graphique un peu "star wars" qu'au nombre des options. On a de gauche à droite: les commandes style magnétoscope de l'animation SOURCE (inutiles s'il s'agit d'une image) pour la lecture, le pas à pas, le retour, l'avance, un compteur temps intelligent qui compte en NTSC ou PAL (60 ou 50 Hz), un affichage de la palette du fichier source, les infos sur les cyclages du fichier source, un DISPLAY FRAME # qui permet de se transporter immédiatement vers l'image #.

Dessous, on trouve toute une série de commandes permettant de travailler sur une portion définie de l'animation. Encore plus bas, une série de POP-UP menus (des menus qui ne sont pas attachés à la drag bar) permettent de sélectionner deux fichiers SOURCE, un fichier de palette correspondant, un fichier DESTINATION et un DVE. Un DVE est un "Digital Video Effect", c'est à dire un effet prédéfini, et nous en parlerons un peu plus tard. Avec tout ça, le programme affiche des commandes pour l'enregistrement des séquences (sens, point de départ...) et toutes les informations nécessaires concernant les formats des fichiers actuels (source 1 et 2, destination). Ne paniquez pas, la documentation est claire pourvu que vous



Ceci est le pupitre principal d'ANIMagic, restez calmes



Core DVE:
FallAway-5x5
Grid
This breaks up the picture into 25 pieces with each one dropping to the bottom of the screen.
N.B. select Reverse for fallaway!!
Global Settings...
No. Frames: 0 Fwd
S1 Rate: 0 S2 Rate: 0
Flip
Strobe: 0 TRANSLUCENT
BackDrop
ReName Clone PREVIEW MANUAL

Le très joli panneau de pilotage des D.V.E.

ayez pris la précaution de ne pas sécher vos cours d'anglais sous le fallacieux prétexte d'avoir la mobylette la plus rapide du lycée ou d'être le king du HIP-HOP dans votre quartier.

Nous voilà partis à la découverte des **Digital Video Effects.** Pour accéder au menu DVE, il faut jeter son icone de souris sur le POP-UP contenant le type d'effet dans le panneau principal et cliquer en tirant vers le bas pour sélectionner *DVEmap*. L'écran vire au gris puis un nouveau panneau presque aussi tordu que le premier apparait. On y trouve : le nom de l'effet, une petite description sur 4 lignes, un requester pour le nombre de trames de l'effet, et quelques icones pour accéder à d'autres options comme la définition d'un effet de grille, d'un effet en perspective, des ombres portées et de l'opacité des plans, d'un PREVIEW et d'une commande de CLONAGE . Un petit menu déroulant permet de charger et de sauver les effets.

D'origine, le programme est livré avec une bibliothèque d'une trentaine de DVE variés (une liste et une rapide description est reproduite dans le manuel).

Des trucs sympas

Les "effets digitaux" sont basés sur deux possibilités combinables : la fragmentation de l'image selon une grille et des trajectoires définissables et la mise en perspective. La mise en perspective se rapproche nettement de ce que l'on peut réaliser avec DPaint III mais avec l'overscan et le HAM en plus. La fragmentation est un peu plus complexe à maitriser mais permet de réaliser des effets de volets complexes et des apparitions "en nuage" (genre pluie, jet de confettis, explosion). Ces effets peuvent s'opérer sur un nombre de trames que seul votre capacité mémoire limite mais on peut déjà faire des trucs très sympas avec un méga.

Combinés aux capacités de transparences variables pour chaque couleur de la palette, aux ombres portées, aux bordurages colorés et aux cyclages, les DVE permettent de réaliser des effets répétitifs assez surprenants. Méfiance toutefois, on a vite tendance à sombrer dans le baroque malsain style FR3 régions.

Concretement, ça se passe à la Suisse : c'est un peu lent mais de qualité irreprochable (chers lecteurs suisses, pardonnez-moi cette touche de racisme teintée d'à-prioris malsains, c'est une image !)

Un bon complément

ANIMagic est livré avec ***SHOWanim*** ; on trouve rappel des options de SHOWanim dans les annexes du manuel.

Sparta et AEGIS ont aussi pensé aux heureux possesseurs de cartes accélératrices à base de 68020 et plus en installant une version recompilée pour ces processeurs sur la disquette DATA 1.

Bref, bien que plus lent en rendering (perspective et découpes)que DPaint III, ce programme apporte des possibilités réellement nouvelles (effets "MIRAGE" et ANIM HAM en Severe Overscan) qui vont séduire les irréductibles qui persistent à faire de la video avec la 'miga (ces mecs sont dingues, j'en fais partie). La doc en anglais est exellente, les tutorials très simples et les annexes complètes. Je regrette le manque de soins apporté aux demos fournies et le look trop STAR TREK des panneaux de commande mais c'est vraiment tout.

Et donc, par suite, de par là même, ANIMagic est un bon complément à votre DPaint III. Pour 800 Frs, vous auriez tort de vous en priver.

Oserais-je vous dire que ce soft m'a été prêté par C.I.S ?; oui, j'ose : ANIMagic m'a été prêté par C.I.S. Pousserais-je l'outrecuidance jusqu'a rappeler à mes fidèles lecteurs l'adresse de la belle société C.I.S ? ; sachez, bande de petits garnements, que la societe C.I.S est au 571, cours de Libèration à Talence.

Je vais vous entretenir tres brièvement d'un programme de la société anglaise **PURE Graphics** qui porte le nom de P.A.S.E pour ***Professional Animation Sequence Editor.*** Ce programme permet de genérer des séquences animées à partir de series d'images IFF. Sachez avant tout que ce programme ne travaille pas au format ANIM et que c'est maintenant un tres gros handicap. De plus ce programme est affublé d'une presentation "tout à l'écran" actuellement tres prisée des anglais qui ne facilite ni son apprentissage ni son utilisation (son seul avantage etant de faire pro dans le magasin). Certes, chaque image peut avoir sa palette propre et les reglages de vitesse d'affichage sont tres fins mais ces "plus" ne suffisent pas. Je deconseille d'acheter et de travailler avec P.A.S.E de PURE Graphics.

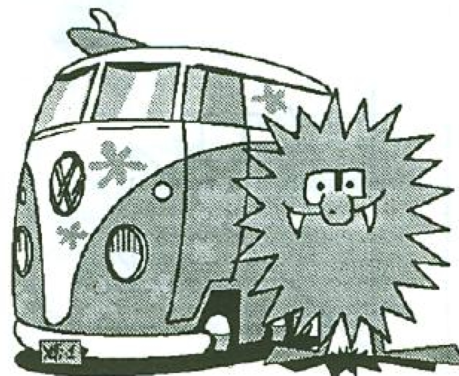
J'apprends à l'instant que CGV, marque française bien connue pour ses modulateurs transcodeurs bidouilleurs dans des petits boitiers en plastique marron, propose en vente libre un boîtier permettant de transformer du signal composantes C-Y (S-VHS et M2) en RVB.

Pour ceux que les cartes graphiques côté PC (VISTA) ou AMIGA (TRUEVISION et TARGA) intéressent, je signale l'existence de TRUE IMAGING. Cette revue américaine est spécialisée dans les applications de ces cartes graphiques, saine lecture.

TRUE IMAGING
P.O. Box 1611
Riverton. NJ 08077-9611

Hop, voilà, c'te brave bête de YETi s'est encore défoncé le tempérament pour que vous sachiez tout sur les derniers bidules en date. Mais cette activité de pseudo-journaliste cache en fait des travaux bien plus effrayants comme la peinture gestuelle sur polystirène, la philosophie taoïste appliquée aux jeux vidéos et la mécanique à la massue. Je bosse actuellement sur le premier JET-SKI à moteur SOLEX (j'ai laissé tomber mon projet d'OFF SHORE à élastique)

EL YETi
the only SURF SHOP in Tibet





La 3D Part one

Par François BAUD
et Patrick CONCONI

Tout micro ordinateur digne de ce nom se doit de pouvoir synthétiser sur son écran nos élucubrations tridimentionnelles les plus complexes.

L'Amiga propose, avec l'aide de développeurs géniaux, de très bons logiciels de modélisation en 3 dimensions, capables d'éditer pratiquement n'importe quel volume et qui sont à même de produire des images d'un réalisme édifiant, avec leurs ombres propres et les ombres portées et pour certains les différentes textures des matériaux (Sculpt 3d).

Le propos de cet article ne sera pas de faire un comparatif entre différents logiciels, mais de vous fournir à vous utilisateurs potentiels, une explication sur leurs manières de créer des volumes simples (les formes complexes étant l'assemblage de volumes simples) et sur la façon dont les logiciels vous permettent de percevoir l'espace tridimensionnel.

Sans avoir la prétention de faire un cours de géométrie descriptive, il ne nous semble pas inutile de préciser quelques généralités sur le dessin en 3 dimensions. L'espace dans lequel nous vivons ne peut pas se représenter uniquement par un plan (un plan est une représentation en 2 dimensions), si nous ne voyons que le plan d'une maison, par manque d'indications dessinées, nous ne pourrons savoir quelle en est la hauteur, pas plus que nous pourrons nous faire une idée de la forme de son toit. Le dessin en trois dimensions permet de visualiser l'ensemble d'un volume sous n'importe quel angle, de l'extérieur ou de l'intérieur.

Un espace tridimensionnel est générale ment défini par un système d'axes X;Y;Z qui représentent la largeur X, la hauteur Y, et la profondeur Z. Tout les volumes sont composés de points reliés par des droites, et chaque point sera défini par une valeur X, Y et Z représentant la projection de ce point sur chacun de ces axes. Pour nous faire une idée de la manière dont l'ordinateur va gérer les informations que nous allons lui transmettre sous forme de dessins, nous nous rapellerons que tout segment de droite va être enregistré sous forme de vecteurs dont le point de départ et le point d'arrivée (les deux extrémités) seront définis chacuns par trois coordonnées (X,Y,Z). La longueur et la direction de ce vecteur seront aussi décomposés en trois vecteurs parallèles aux trois axes X,Y,Z (projection sur les trois axes). *Fig. A.* Les faces qui permettent de donner un aspect de solidité à un volume, sont composées par un ensemble de points qui sont reliés par des droites, puis ces différents plans sont rendus opaques et coloriés pour obtenir un aspect tridimensionnel. Sculpt est un exemple de polygones simples, assemblés pour définir des objets complexes, car Sculpt ne travaille qu'avec des triangles au contraire de CAO 3D qui lui, travaille avec des polygones irréguliers et complexes.

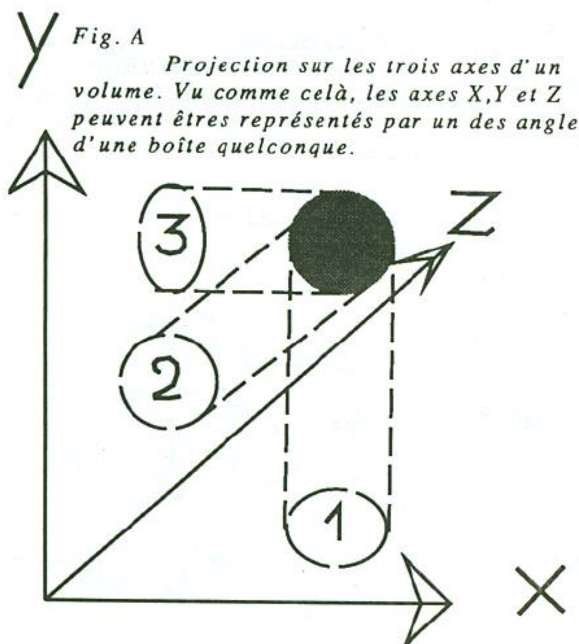


Fig. A
Projection sur les trois axes d'un volume. Vu comme celà, les axes X,Y et Z peuvent êtres représentés par un des angle d'une boîte quelconque.

Très bien, c'est un peu difficile je vous l'accorde mais "nez en moins" nécessaire. Maintenant que vous êtes des érudits, je vous propose de composer vos premières formes tridimensionnelles.

La sphère

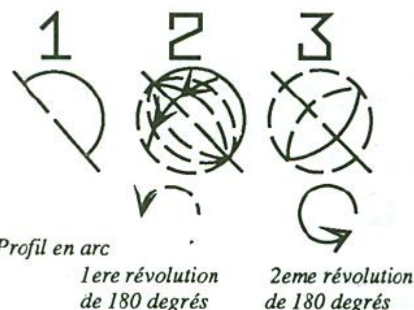
Haa la sphère, non seulement c'est beau, mais en plus c'est gourmand en mémoire. Je dirais même que c'est la plus gourmande de toutes les formes simples. Pourquoi? Parce que la sphère est constituée de points(sans blague) disposés en cercles concentriques superposés allant d'un point au plus grand cercle qui en constituera l'équateur en passant par une succession de cercles en ordre croissant et le tout recommençant de l'autre côté en ordre décroissant. Plus vous voudrez de cercles et de points qui composeront ce cercle pour pouvoir approcher la sphère parfaite, plus l'espace mémoire occupé par cette sphère sera important.

Comment construire une sphère?

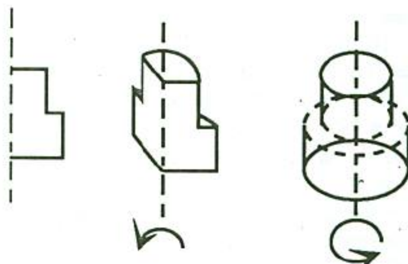
1) dessinez un cercle

2) placez-vous au centre de votre cercle

3) faites-lui faire une révolution de



Révolution totale de 360 degrés autour d'un axe



Principe du tore.
Faire faire une révolution autour d'un axe à un profil sur un angle compris entre 0 et 360 degrés



180° autour de vous sur un axe qui passe par le centre

Vous voilà au centre d'une sphère.

Il y a aussi une autre méthode.

1) dessinez un arc de cercle

2) placez-vous au centre et traçez un axe qui passe par les deux extrémités de l'arc et par le centre

3) lancez une révolution de 360 degrés et dites-moi merci.

Ce principe est celui du tore, qui permet depuis un profil quelconque de faire différentes formes. Exemple un vase, les deux profils droite et gauche de ce vase sont exactements identiques, tout comme les profils de la sphère que vous venez de fabriquer.

Le cube

Faire un cube c'est moins difficile que de faire un oeuf. Voilà donc la recette du cube façon extrusion.

L'extrusion consiste à prendre des points reliés par des arêtes sur un plan X,Y par exemple et de les étirer dans Z. Vous pouvez aussi prendre le plan Z,Y et prolonger dans X, tout est possible. Pour en revenir à notre cube, dessinez un carré sur un plan, sélectionnez ce carré et ensuite étirez-le dans l'espace sur une hauteur égale à un des côtés du carré. Vous voilà en face d'un cube obtenu de la manière la plus simple qu'il soit. Cette option de construction n'est pas limitée au cube, vous vous en doutez, toutes les formes peuvent êtres extrusées.

Sculpt lui, mérite une remarque. Comme écrit plus haut, ce logiciel ne travaille qu'avec des triangles, donc un carré sera composé de deux triangles équilatéraux assemblés sur leur hypoténuses respectives et un cube se composera de 12 triangles.

Le cylindre

Le cylindre, c'est long, c'est rond et c'est plein. Comment donc que ça se fabrique? Comment ! Je vous ai expliqué qu'avec le cube il était possible de travaillez par extrusion, avec le cylindre c'est du pareil au même. Au lieu d'avoir un carré, étirez dans l'espace un disque et vous aurez devant vos yeux ébahis un cylindre. L'autre manière de procéder est l'utilisation du tore: Donnez comme profil ceci, ou celà, ça marche aussi.

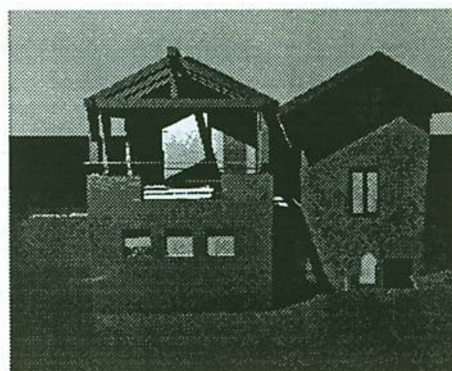
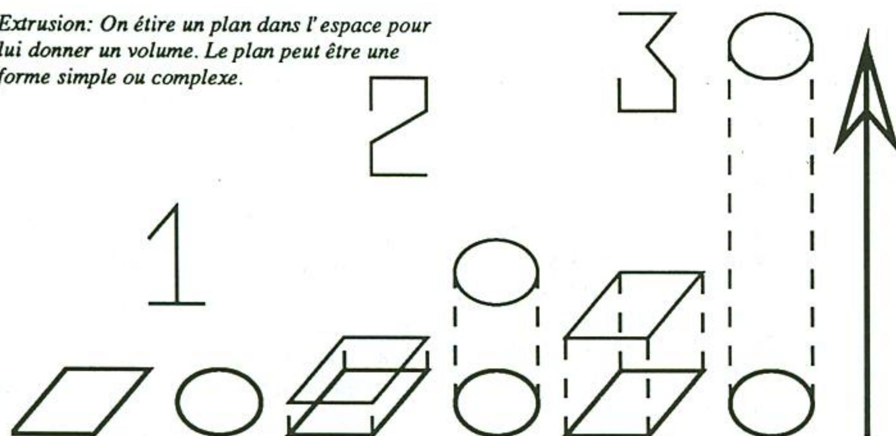


Image faite avec SCULPT 4D

Pour résumer les différentes techniques de construction tridimensionnelles, nous vous avons préparé un petit tableau récapitulatif.

Dans la deuxième partie de cet article, nous aborderons d'autres sujets propres aux logiciels de modélisation en 3 dimensions, tel les différents algorithmes qui permettent d'obtenir des images plus ou moins proches de la réalité, comment se calcule une ombre portée etc...

Extrusion: On étire un plan dans l'espace pour lui donner un volume. Le plan peut être une forme simple ou complexe.



	Volumes préexistants	tore	Extrusion	Déplacement par points	Polygones complexes
CAO 3D	**N**	**O**	**N**	**O**	**O**
MODELER 3D	**O**	**N**	**O**	**O**	**O**
SCULPT 3D	**O**	**N**	**N**	**O**	**N**
SCULPT 4D	**O**	**O**	**O**	**O**	**N**
FORMS IN FLIGHT	**N**	**O**	**O**	**N**	**O**

Tableau: Nous avons choisi ces programmes car ils sont les plus représentatifs et les plus couramment utilisés. CALIGARY est annoncé depuis bientôt 2 ans mais il n'est toujours pas disponible...

CONCOURS

Nous offrons au meilleur dessin HAM format IFF PAL un abonnement gratuit à *A-News* pour un an.

● Ce dessin aura pour sujet la 3D.

● Il sera une oeuvre originale, ne devra pas comporter de digitalisation.

● Dans la mesure du possible ce dessin paraîtra en couleur dans *A-News,* et les non-gagnants peuvent êtres publiées ultérieurement

● Date limite d'envoi le 31 Juillet 1989.

● Inscrivez votre nom, adresse, et numéro de téléphone si possible.

Envoyer vos oeuvres sur disquette à :

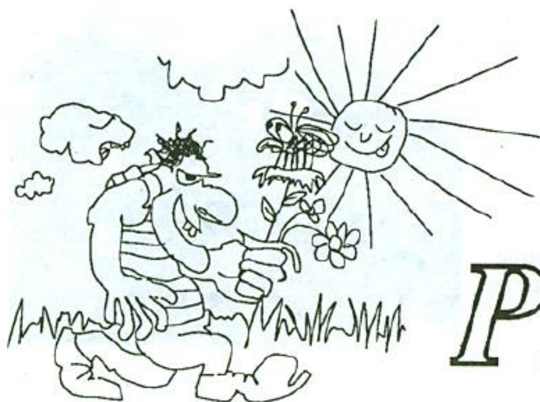
A-NEWS

36 av. Luserna

1203 Genève SUISSE

Une disquette vous sera renvoyée





PRO DRAW Un émulateur MAC ???

Un Mac? Non j'ai un 'Miga... mais c'est aussi bien, la preuve c'est que j'ai aussi mon petit Adobe Illustrator.

Si ***Professional Draw*** n'est pas vraiment aussi bien qu'*Illustrator*, ce n'est pas loin de l'être, avec en plus les avantages de l'Amiga.

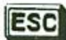
Pro Draw est un programme de dessin vectoriel: -*"Vectoriel?"*. Non ce n'est pas la dernière carte muti/multi à prix mono, c'est une forme de stockage des paramètres d'un dessin.

Avec un dessin classique (*IFF* pour ne pas le citer), nous jouons avec les différentes résolutions de la machine (imposées), et avec un certain nombre de plans de Bit pour les couleurs. Ce système est très agréable, car il est rapide et très malléable. Mais le revers de la médaille sont les limitations, nombre de couleurs, taille écran, gros carrés lors de zooms sur une partie d'image.

Avec le dessin vectoriel, nous n'avons pas ces problèmes. La taille du dessin est limitée par l'imprimante, A4 ou A3 plus grand ou plus petit suivant vos moyens. Nombre de couleurs théoriquement illimitées, mais en réalité limitées par votre imprimante. Et les magnifications toujours correctes, pas de pixels démesurés une ligne reste une ligne quelque soit le facteur d'agrandissement que vous utilisiez.

Vectoriel, c'est quoi?

C'est l'utilisation de coordonnées pour définir la position d'un point de construction sur une feuille de travail. En clair le logiciel prend un point de référence, généralement un angle, et à partir de ce point il donne deux valeurs pour le point de départ de votre dessin. A partir de ce point, il va calculer la position des autres points entrant en compte pour la construction de votre objet.





Vous avez tout de suite compris quels avantages apporte ce genre de stokage d'informations. Pour déplacer une partie de dessin sans toucher à sa taille, il suffit de modifier les valeurs du point de départ, et pour agrandir ou rapetisser un dessin, il suffit de mettre sur les points de construction, un facteur de mutiplication supérieur ou inférieur à 1. La construction du dessin étant toujours la même.

Les couleurs sont définies comme avec un dessin bitmap, mais sans limitations quant au nombre.

Ecran malléable

Dans un programme de dessin on s'attend à trouver un écran de travail assez proche d'un programme de dessin classique. Si cela en est assez loin, c'est en revanche très proche de ***Professional Page***, au point que les utilisateurs de PPage n'auront pas de difficultés pour se servir de ce logiciel. L'on trouve sur la droite de l'écran tous les outils de construction et de modification. Sur le haut le numéro de page, dessous les outils de travail sur les points de construction, ensuite une grande fenêtre représentant l'emplacement de votre écran et sa magnification. 6 outils de construction, avec, la plume, le curseur de texte, le cercle/élipse, le carré/rectangle, la grille et la main levée. Sous ces outils toutes les modications que l'on peut apporter au dessin. Soit, agrandissement/réduction, rotation, effet de miroir, déformation et des options de rupture et de courbe sur une droite.

L'écran est malléable à souhait, grâce au menu *Preferences*, grille paramètrable, régles définissables, résolution de l'écran, WYSIWIG ou pas etc... Qui permet de travailler suivant ses envies.

L'option WYSIWIG veut bien dire ce qu'elle fait, mais ralentit sérieusement l'affichage, pour la construction d'un dessin, il vaut mieux ne pas la mettre et l'utiliser pour le rendu final.

Pour dessiner, comme sur une page vierge, il faut une plume, on en choisi la couleur et l'épaisseur du trait. Avec PDRAW, c'est pareil avant de dessiner, vous définissez tout ces paramètres avec en plus le choix du remplissage par une couleur, pas forcément la même que celle du trait, et le choix du type de trait (pointillé, etc...), paramètrable numériquement. Il est dommage que pour l'option de remplissage ***Fill***, Gold Disk ne propose pas comme dans PPage les options de stries diagonales ou horizontales définissables. De même pour la couleur, pas de graduations possibles, peut-être pour la version 2.0 ... Quand tout ceci est défini, l'on clique le premier point de construction et l'on tire son trait jusqu'au suivant. Là si l'on clique simplement, on obtient une droite, si l'on clique en laissant le bouton enfoncé, nous pourrons construire une courbe de Bezier (la courbe de Bezier a l'avantage de ne nécessiter que deux points supplémentaires pour en définir sa forme), en jouant avec un des points de construction de la courbe. C'est en appuyant sur ESC que l'on quitte la plume.

Cette manière de travailler est identique à Illustrator, ce qui m'a fait dire que PDraw était un émulateur Mac. Tous les outils de construction sont combinés avec des touches clavier. Par exemple, ALT permet d'avoir des points orientés à 45 degrés par rapport au dernier point rentré, SHIFT force une courbe à devenir une droite etc... Ce qui permet de travailler très agréablement même si les dingues de ***DPaint*** pensent le contraire.

Paramètres

La modification des paramètres d'un objet se fait très simplement en le sélectionnant et en modifiant dans les boîtes de dialogue les options choisies. Déplacer un objet ou un groupe d'objets est encore plus simple, il suffit de le/les activer puis de saisir l'objet(s) par une de ses droites pour le/les mouvoir dans l'écran. Si vous deviez



sortir de la zone de l'écran pour aller plus loin sur la feuille, PDraw se déplacera tout seul dans le sens de votre mouvement en ne dessinant que la partie manquante.

Le **clip** est un objet que vous aurez sauvé, en le définissant par un nom auparavant, et que vous pourrez appeller à tout moment pour le placer dans votre feuille. Il n'est pas comparable au pinceau de DPaint, car il n'est pas possible de tirer un trait avec un clip. Ces clips sont utilisables dans PPage avec la version 1.2. (*Ed: La version définitive 1.2 de PPage ne semble pas être encore disponible*)

PDraw permet aussi d'importer des fichier IFF toutes résolutions, mais sur lesquels il n'est pas possible d'opérer des déformations ou des modifications. Les dessins de ***Aegis Draw*** sont aussi acceptés, et contrairement à PPage 1.1 qui ne tenait pas compte des épaisseurs définies des traits, lui les imprime correctement.

Les couleurs, sont définies par une boîte de dialogue contenant trois curseurs RVB et un champs pour le nom de la couleur. Hé oui, comme à l'écran seules 8 couleurs sont affichées, il vaut mieux savoir le nom de la couleur pour se faire une idée de l'aspect final de votre élucubration picturale. Dans une autre boîte de dialogue se trouve une liste de couleurs, sauvegardable, dans laquelle il est possible de piocher pour ses besoins. Et si cette liste n'est pas assez complète, libre à vous d'y mettre ce que bon vous semble par la boîte de définition. Moi j'ai essayé d'y mettre du café, mais le clavier n'a pas aimé. Du coup j'ai un clavier tout neuf et 1 mois de retard pour cet article.

Parlons un peu du texte. Aucune fonction de traitement de texte, ce qui est un peu normal, et beaucoup de possibilités quand à l'aspect de ce texte. Les polices de PDraw sont, vous l'aurez deviné, en vectoriel. Ce qui permet de leur faire subir tout ce que vous permet PDraw, rotation, déformation, remplissage de couleur, trait gras ou fin, effet de miroir etc... Deux polices à choix, d'origine **Canon** (on en aurait voulu plus) *Times* et *Univers*.

L'impression

Les sorties sur imprimantes sont d'une qualité **fantastique** (je n'ai pas trouvé de qualificatif plus fort). Que ce soit avec une 9 ou une 24 aiguilles, en noir/blanc ou en couleur, PDraw va tirer le maximum de votre imprimante. Là ils se sont donnés. Bien sûr si vous en avez les moyens vous pouvez vous offrir une laser à Postscript, avec tout les avantages de ce language. Mais si vous avez une matricielle, et qu'il vous faut 10 minutes pour imprimer une page, ne croyez pas que cela va plus vite pour les possesseurs d'une laser, car PDraw vectorise tout,

Print to Dot Matrix
From Page To Page # Copies:
Cur. Page Folio Eject Page Bitmaps
Driver: EpsonX[CBM_MPS-1250] Density: 1 2 3 4 5 6 7
Output Scale X: Y: DPI: (120, 72)
Black & White Grey Scale Color
Color Correction
Dither: Ordered Halftone Floyd-Steinberg
OK Cancel

y compris les fichiers IFF (ce qui lui donne cette qualité à l'impression) et comme il s'adapte à la résolution de votre imprimante, il calcule tout autant. Bien des fois, j'ai dû faire des essais pour obtenir avec une matricielle, un dessin IFF qui fasse les dimensions que je souhaitai sur des programmes de dessin classique. Mais avec PDraw, il n'y a pas ce genre de problème, si les règles vous disent que cela fait 3 centimètres, sur votre imprimante cela fera trois centimètres, élément appréciable qui permet bien des choses. Les fichiers IFF comme les dessins vectoriels respectent à la sortie imprimante les dimensions prédéfinies.

PDraw permet de sauver sur disque vos pages en *EPSF* (Encapsulated Postscipt Format) qui vous permettra d'utiliser un Mac ou un AT pour retravailler vos documents. EPSF est un format de description de page, mis au point par *Adobe* et utilisé par d'autres logiciels sur d'autres machines.

En Resumé

PDraw est un très très bon logiciel de dessin, il s'adresse à ceux qui veulent faire des impressions ou de la mise en page, car côté vidéo... J'ai regretté qu'il n'y ait pas d'option de graduation, qu'il n'y ait pas non plus plus de polices de caractères à choix, je déplore l'absence d'options de remplissage autre que celle de la couleur. Mais par contre je ne regrète pas d'avoir acquis ce programme car ce que je peux faire avec mon imprimante est merveilleux.

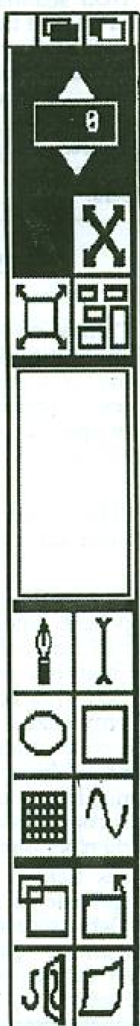
On peut se plaindre de la lenteur de l'affichage (et on aura raison) mais sans carte 68020 et mémoire 32 bits pour y mettre le Kickstart cela n'ira pas plus vite. Mais j'en reviens à la qualité des sorties papier, à mon avis cela en vaut la peine.

J'ai beaucoup aimé les outils associés à des touches clavier, car celà renforce puissament les possibilités de chaque fonction. Il est vrai aussi qu'il y a tellement de trucs et de raccourcis dans ce programme, qu'il vaut mieux se faire un aide mémoire.

L'ergonomie est très bonne, de puissantes fonctions alliées à une simplicité d'utilisation, font que ce logiciel est simple à comprendre et à utiliser. Le mode d'emploi est un modèle didactique (en anglais), expliquant les choses depuis le début sans vous prendre pour un professionel à qui il faut parler de l'essentiel. Il est illustré de manière très claire, au point que si vous ne lisez pas l'anglais, vous saisirez les subtilités de ce programme d'un coup d'oeil.

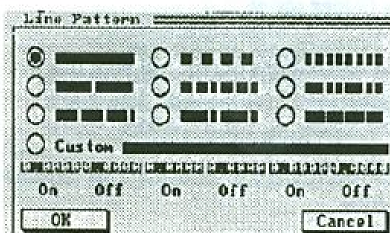
DERNIERE MINUTE: Testé avec l'écran VIKING 19", cela fonctionne très bien, l'affichage n'est pas plus long qu'en mode normal, mais en magnification maxi mum, vous avez à l'écran quatre fois plus de votre page qu'avec votre écran d'origine. Il est impossible de travailler en couleur avec cet écran, et non plus de le mettre en simultané avec votre écran d'origine comme sur un Mac.

-Patrick



PROFESSIONAL DRAW

Editeur : Gold Disk
Deux disquettes non protégées
Configuration: 1 Meg minimum
Supporte l'écran 19"
Prix:
390 Francs Suisses
1500 Francs Français





ZORGLUB

CLI POUR DEBUTANTS

6e épisode

Le mystère des " : "

Là nous allons devoir sortir de notre analogie caverneuse, et c'est un peu plus aride, mais il faut bien y passer si on veut se servir correctement des possibilités de l'AmigaDos telles que l'on peut y accéder par le CLI ou le SHELL.

DOS signifie *Disc Operating System* , ce qu'on peut traduire par "Gestionnaire de système basé sur disque". Or, ce qu'on trouve sur un disque, ce sont uniquement des fichiers, et aussi bien entendu les répertoires qui les contiennent, mais ces répertoires eux-mêmes peuvent être considérés comme une espèce particulière de fichiers.

Les Fichiers

Comme on l'a entrevu dans le premier article, (c'est loin, il y a déjà 3 mois, mais comme vous conservez soigneusement vos *A-News* à portée de la main, ce n'est sans doute pas à plus d'un mètre), il y a diverses sortes de fichiers sur un disque:

❑ **les fichiers de données**, que des programmes appropriés pourront consulter

❑ **les fichiers de programme** que j'appellerai autoexécutants, car on les lance sous CLI ou SHELL simplement en tapant leur nom (ou sous Workbench en cliquant leur icône); à cette catégorie appartiennent les programmes commerciaux comme les jeux et les traitements de texte, les programmes écrits dans un langage comme l'AmigaBasic ou le C, et compilés, les utilitaires comme More , et toutes les commandes du répertoire C.

Les fichiers de programmes écrits en AmigaBasic et non compilés sont en fait des fichiers de données; le programme est AmigaBasic, qui interprète et exécute les lignes du fichier de programme que vous avez écrit, un peu comme Execute exécute les unes après les autres les commandes d'un fichier script.

❑ **les fichiers Script** qui sont des suites de commandes qu'on lance par la commande Execute

❑ **les fichiers d'icônes** qui se terminent par **.info**

❑ **les librairies** qui sont des ensembles de sous-programmes

❑ **les gestionnaires** qui sont des programmes au service du système et de l'utilisateur.

Nous savons comment trouver et déplacer des fichiers sur un disque, mais si nous nous limitions à cela, ce ne serait pas d'une grande utilité. Il faut pouvoir utiliser ces fichiers, et pour cela, nous aurons souvent besoin de dispositifs physiques, comme une imprimante, l'écran, une table traçante, un canal de sortie pour l'envoyer à distance, etc. Ces dispositifs portent le nom de "devices", que nous traduirons par "unités".

Les Unités (Devices)

Les unités physiques sont par exemple:

• **les unités de disquette: df0: , df1: , etc**
(l'appellation df vient de "flexible disk", disque souple)

• **les disques durs:** "hard disks" d'où leurs noms **dh0: , dh1: etc**

• **la console**, c.-à-d. l'ensemble clavier-écran : **CON:**

• **le disque virtuel** en mémoire vive: **RAM:**

• **l'imprimante: PRT:**

• **la sortie (port) parallèle : PAR:**
c'est celle à laquelle se connectent la plupart des imprimantes

• **la sortie série: SER:**
que l'on utilise principalement pour des transmissions

• **le périphérique "trou noir" NIL:**
tout ce qu'on y envoie disparaît purement et simplement.

En fait c'est une simplification de considérer tous ces dispositifs comme des périphériques physiques, car ils comportent toujours , associé à du matériel (circuits, connecteurs, éléments mécaniques), un logiciel de gestion. Nous avons vu qu'on trouve ces logiciels de gestion dans les tiroirs **L** et **DEVS**.

En plus des unités physiques, l'AmigaDos comporte un certain nombre d'unités logiques (on les appelle parfois aussi périphériques logiques) . Ce sont en fait des étiquettes que l'on peut coller sur des répertoires, et qui permettent un accès direct aux fichiers qu'ils contiennent , quel que soit en fait l'endroit où ils se trouvent.

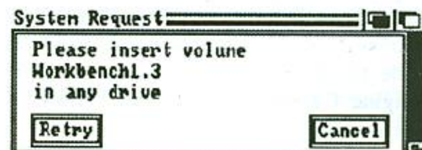
Prenons le cas des commandes que nous connaissons déjà (**CD, DIR, LIST, RENAME** et **LIRE** qui est **MORE** que nous avons rebaptisé et transporté dans le répertoire **C**) et imaginons qu'elles nous suffisent pour ce que nous avons à faire.

Elles sont contenues dans le répertoire C de la disquette Workbench, ce qui fait que nous pouvons les exécuter à tout moment, quel que soit le répertoire courant. Nous venons de recevoir une nouvelle disquette, dont le nom est par exemple *TOTO* et nous voudrions savoir ce qu'il y a dessus. Nous l'insérons dans notre unique lecteur, et nous tapons:

1.Workbench1.3 > **cd df0:**
ou bien
1.Workbench1.3 > **cd TOTO:**

c.-à-d. nous souhaitons que le répertoire racine de la disquette qui est dans le lecteur devienne le répertoire courant.

Le SHELL va chercher la commande **CD** pour l'exécuter. Où? Dans le répertoire C ! Où est-il, celui-là? Sur la disquette Workbench1.3, posée sur la table à côté de l'Amiga. Mais le système qui se souvient des jours anciens, pleure et affiche une demande:



SVP introduisez la disquette Workbench1.3 dans n'importe quel lecteur. (Décidément, j'ai un faible pour les anglophobes pathologiques).

Vous enlevez TOTO, remettez Workbench 1.3, le système lit la commande CD et la charge en mémoire, puis, sachant que vous avez demandé CD TOTO: , il vous envoie une demande:

Please insert volume TOTO in any drive

et l'écran affiche:

1.TOTO >



Bon maintenant, pour voir ce que TOTO a dans le ventre, vous tapez **DIR**, et je vous laisse deviner la suite. Vous êtes partis pour ce qu'on appelle une partie de grille-pain.

C'est ici que le concept d'unité logique vient à notre secours. En fait, l'AmigaDos va chercher les commandes dans un répertoire qu'il appelle **C:** (C majuscule), et, lorsque vous lancez le système à partir de la disquette Workbench1.3, il affecte l'unité logique C: au répertoire c de la disquette Workbench1.3, et il s'en souvient.

Assign

Heureusement, l'AmigaDos va nous permettre d'affecter l'unité logique C: à n'importe quel répertoire, et à partir de ce moment, il ira chercher les commandes dans ce répertoire. C'est le rôle de la commande Assign.

Allons-y. Remettons notre disquette Workbench1.3 en place, faisons le traditionnel **cd df0:** , et nous voici dans une situation connue:

1.Workbench1.3 >

nous allons créer un répertoire de commandes dans la RAM:

1.Workbench1.3 > **makedir ram:c**

puis y copier nos commandes:

1.Workbench1.3 > **cd c**
1.Workbench1.3:c > **copy CD ram:c**
1.Workbench1.3:c > **copy DIR ram:c**
1.Workbench1.3:c > **copy LIST ram:c**
1.Workbench1.3:c > **copy RENAME ram:c**
1.Workbench1.3:c > **copy LIRE ram:c**

et enfin dire au système que c'est dans ram:c qu'il faut aller chercher les commandes:

1.Workbench1.3:c > **assign C: ram:c**

Maintenant, nous pouvons remettre TOTO dans le lecteur, et utiliser nos 5 commandes sans avoir à toucher aux disquettes.

Il faut savoir qu'au démarrage, si vous lancez le système à partir de la disquette Workbench1.3 placée dans le lecteur df0: , ledit système ***effectue d'office les assignations suivantes***:

Unité logique
fonction
assignée à

SYS:
répertoire racine du Workbench1.3:
disque système

C:
répertoire des commandes
Workbench1.3:c

L:
répertoire des gestionnaires
Workbench1.3:l

S:
répertoire des scripts
Workbench1.3:s

T:
répertoire des fichiers
Workbench1.3:t
temporaires

LIBS:
répertoire des
Workbench1.3:libs
bibliothèques

DEVS:
répertoires des "devices"
Workbench1.3:devs

FONTS:
répertoire des polices de
Workbench1.3:fonts
caractère

Et voilà une partie au moins du mystère des " : " éclairci : **le nom d'une unité logique ou physique doit toujours se terminer par " : ".**

Pour terminer cet épisode aride, deux derniers coups de marteau sur le crâne:

Accès Direct

● on peut toujours faire un accès direct à une unité logique. Exemple:

je suis tout au fond de devs, par exemple dans keymaps:

1.Workbench1.3:devs/keymaps

et je veux aller dans **c** ; je peux faire:

1.Workbench1.3:devs/keymaps> **cd c:**

résultat:

1.Workbench1.3:c>

c'est pourquoi je vous ai souvent fait taper **cd df0:** car, où qu'on se trouve, on est ramené sans erreur possible au répertoire racine de la disquette qui est dans le lecteur df0: .

● le répertoire racine d'un disque, ou d'une partition de disque dur (mais si vous avez un disque dur et que vous y avez mis des partitions, vous ne devriez en principe pas être en train de lire ceci) peut toujours être appelé par " **:** " sans plus, et le chemin d'un fichier peut toujours commencer par ":". Exemple :

1.Workbench1.3:devs/keymaps >

je veux me rendre dans Utilities, je peux faire:

1.Workbench1.3:devs/keymaps > **cd :utilities**

résultat

1.Workbench1.3:utilities>

Si vous avez bien compris tout ceci, vous venez de faire un premier bond dans la compréhension du système AmigaDos.

7e épisode:
Un tour aux archives

Avant de passer le septième épisode, je voudrais vous demander de me faire l'immense plaisir d'aller relire les articles écrits par **Patrick Conconi:**

A-News n°	Sujet
4	Introduction générale
5	Startup-sequence, setmap
6	Fonts
7	Les Scripts
8	Path
9	Echo
10	RAD:
11	Format

Evidemment, ceci peut vous obliger à commander à ***A-News*** les anciens numéros en question, cela vous coûtera exactement 165F, soit le prix d'un jeu pourri qui vous amusera un certain temps, alors que ces huit numéros d'*A-News* sont bourrés d'informations intéressantes que vous utiliserez longtemps; il m'arrive fréquemment de les consulter. Mais ceci suppose que vous ayez attrapé le virus du CLI (ou du SHELL), le seul bon virus de l'Amiga. Sinon, quittons-nous bons amis.

Bon, après avoir relu les articles de Patrick, essayé les manips qu'il propose, vous avez le droit au titre ronflant d'explorateur du CLI, premier degré. Si vous avez lu la *Rubrique-à-Brac*, ce qui vous changera du monde un peu halluciné de la BD actuelle, vous savez qu'il y a beaucoup de degrés dans la connaissance. Moi-même je ne suis pas très haut dans l'échelle, il y a des moments où je me fais penser au professeur BURP, mais je pense pouvoir faire gravir encore quelques marches à certains, avant que ce soit eux qui me filent les bons tuyaux.

Zorglub

METTEZ UN PRO DANS VOTRE AMIGA!

Superbase: sbpeople Indexé sur Nombre

EQUIPE SUPERBASE PRO

Numéro : 0004

Nom : Beverley Knight

Département

Recherche et Développement

Titre :

Ingénieur Logiciel

Notes

Beverley Knight, a apporté sa maîtrise d'UNIX pour la conversion de l'éditeur de Masques.

Il est vrai que de nos jours on entend trop souvent le mot "PRO", surtout au sujet des logiciels. Ce n'est pas pour rien que le PROpane est un gaz... Dans ce numéro Raoul Mengis, de Sion, Suisse, ouvre une rubrique pour les pros non-gazeuses.

Superbase Professional - Une introduction

Superbase Professional est une base de données relationnelle programmable, distribuée en France par *Micro Application* et en Suisse par *Microtron*.

Caractéristiques sommaires

- Base de données relationnelle
Traitement de textes intégré
Possiblité de programmation
Utilisation en multitâche

- Générateur de masques relationnelle
Utilisation en multitâche

Ces deux programmes sont livrés dans une boîte pleine à craquer. D'ailleurs lorsque vous sortez tous les livres et disquettes il est très difficile de tout remettre à l'intérieur.

Contenu

La première chose que l'on trouve ce sont deux gros livres en Français! Car pour une utilisation sérieuse, il faut pouvoir utiliser les caractéristiques de chaque langue (ex : éèàôù...etc.) On découvre aussi un livret contenant une déscription succinte de toutes les instructions du langage de programmation de SuperbasePro.

Voilà, j'arrive aux disquettes... il y'en a trois, dont l'une est remplie d'exemples.

Et nous voilà arrivés au fond de la boîte où l'on trouve cette fameuse clef, petit objet en plastique qui s'insére dans le port joystick (autrement connu sous le nom de dongle)! C'est le système de protection contestable et contesté du Superbase. Enfin c'est mieux que d'écrire um mot se trouvant à la page 8947 au chapitre 12 verset 4. Bon! je n'épiloguerai pas plus longtemps sur ce sujet. Si ce n'est que la meilleure solution consisterait à ne rien mettre du tout...! (*Ed: sérieusement, le dongle étant facilement perdu, c'est peut-être l'argument le plus fort contre l'achat de SB Pro. Nous ne pouvons trop recommander aux éditeurs d'enlever cette protection archaique. Nous avons déjà perdu plusieurs heures à chercher "l'objet" . A quoi sert un ordinateur du dernier cri dans un environnement professionnel s'il ne marche pas faute de dongle?*)

Le premier livre est divisé en 12 chapitres. Il est relatif au programme Superbase lui-même ainsi qu'à son traitement de texte. (Nombre de pages 362) Le second livre traite dans sa première partie de l'éditeur de masque et dans l'autre des instructions du langage de programmation. J'en ai dénombré plus de 180 instructions. (Nombre de pages 96 + 288)

Mise en garde :

❑ L'Amiga est une machine multitâche. Prenez donc garde à ne pas interrompre trop rapidement votre travail car il se peut qu'elle n'ait pas encore fait ou terminé le travail escompté (environ 10 à 20 secondes pour être sûr que tout c'est bien passé. Il faudra ensuite quitter le programme selon le bon usage en passant par l'option "quitter")

❑ Etant donné la taille de ce programme (plus de 275 Kbytes - on est loin de l'époque du Commodore 64!) et avec l'utilisation du Workbench, sans compter l'utilisation du programme de traitement de textes intégré, des masques, et ouverture des fichiers, il faut au minimum une mémoire de 1 MB pour pouvoir l'utiliser en prenant garde à ne pas travailler sur un écran supplémentaire avec de nombreux graphiques.

Concernant le support de masse, il est pratiquement exclu d'utiliser professionnellement les disquettes si l'on travaille avec plusieurs fichiers comprenant plusieurs centaines d'enregistrements. Le temps d'attente lors de tris ou de recherches multi-critères devient vite insupportable. Conclusion : son utilisation pour une application sérieuse demande au minimum 1MB de Ram et un disque dur de 20MB.



En ce qui concerne la programmation d'une base de données, pour éviter une crise de nerfs il faut compter 2MB de Ram Supplémentaire car l'éditeur de masque occupe aussi une bonne portion de la mémoire de votre Amiga. Il est bien plus aisé lors de modifications dans le langage de programmation de modifier le masque immédiatement à l'aide du programme d'édition. Au cas où la mémoire vous fait défaut, il faut quitter Superbase puis recharger l'éditeur de masque et le requitter, puis, pour finir, rechargez Superbase. Ouff...

(Remarque: pour ma part, j'utilise depuis plus d'une année un Amiga 2000 de 3MB RAM. Il est équipé d'un disque dur auto-Boot de 40 MB (GVP 19 ms) et la version 1.3 du Workbench, ainsi que la 1.3 Rom Kick-Start. Mon imprimante est la NEC P6+)

Caractéristiques techniques de Superbase Pro

✓ Base de données relationnelle (multi-fichiers)
✓ Nombre de fichiers sans limite (selon votre matériel)
✓ Nombre d'enregistrements : sans limite (selon votre matériel) J'utilise environ 10 000)
✓ Nombre d'index par fichier : 999 maximum (rarement plus de 5)
✓ Nombre de champs : des milliers (rarement plus de 50 par fichier)

* * *

Types de champs:
✓ numérique 13 chiffres
✓ date (du 1 janvier 0001 avec les jours de la semaine)
✓ heure (jusqu'en centième de seconde)
✓ texte (pouvoir mettre plusieurs informations dans le même champs c'est *FABULEUX !*)
✓ image/musique/son (C'est encore plus *FOU!!*)

* * *

✓ Contrôle de validation sur chaque champ et multi-fichier (sans programmation!)
✓ Formule de calcul sur chaque champ et multi-fichier (sans programmation!)
✓ Relation entre fichiers (2 ou plus)
✓ Opérateur ternaire (c.à.d. possibilité d'attribuer à un champ une valeur déterminée selon plusieurs situations automatiquement)
✓ Possibilité d'ajouter des champs à tout moment
✓ Possibilité de créer des index à tout moment
✓ Traitement de texte intégré, liaison avec un fichier (dommage, car on ne le peut seulement qu'avec un seul fichier! publipostage angl. vers. Mailing)
✓ Sortie d'étiquettes très facile
✓ Possibilité de tris à tout niveau avec ou sans index, simple fichier ou multi-fichier.
✓ Possibilité de programmation style Amiga Basic avec tout ce que cela comporte : *For, Next, Dim, Gosub, Print, Data, Mid$, Left$, Right$* ..etc., et même la programmation de menus déroulants. Il y en a 180 commandes environ et bien sûr tout cela sans l'aide de numéros de lignes.
✓ Accepte toutes les caractéristiques de l'Amiga. Multitâche, plusieurs écrans, l'imprimante de Préférences, tous les fonts d'écriture etc.



Si vous connaissez le Basic vous pouvez programmer SBPRO

En résumé:

Superbase Professional Amiga est une base de données fantastique. Mais il est nécessaire de bien connaître le principe des bases de données relationnelles pour pouvoir utiliser ce programme avec toute sa puissance.

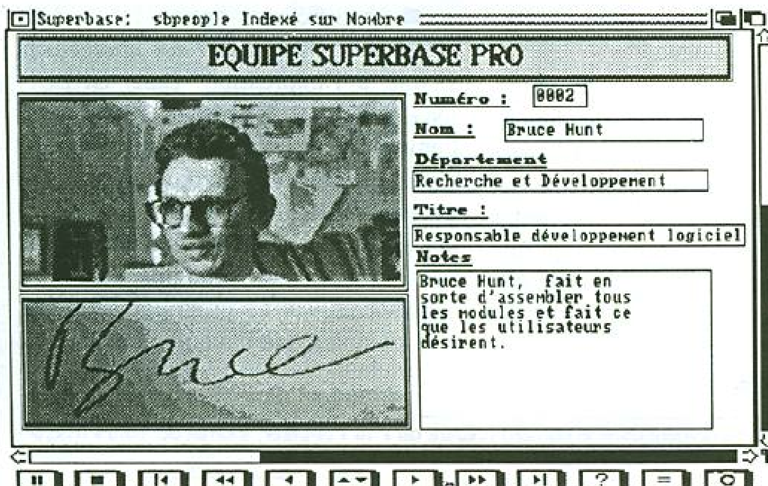
Si l'on veut en faire une application poussée, cela implique la connaissance d'un langage de programmation du style de l'*AmigaBasic*, ainsi que des bases de données multi-fichiers. Je pense que Superbase Pro a ouvert une brèche concernant des applications "pro" sur l'Amiga. Mais nul n'est parfait et il reste toujours des améliorations à réaliser, notamment :

✗ son traitement de texte, qui est faible pour une machine tel que l'Amiga
✗ il n' y a rien au sujet de la liaison par modem
✗ longueur des champs et des requesters "seulement" 255 caractères
✗ en cas de mauvaise programmation des fichiers on voit parfois le GURU
✗ pas de compilateur en vue (pas pour la vitesse mais pour créer des applications courante)
✗ pas de RunTime
✗ pas de champs du type Booleans que l'on pourrait configurer sur plusieurs bits
✗ pas la possibilité dans l'exploitation de disposer sur la même ligne le même champ mais d'un enregistrement différent (type 2 ou 3 colonnes).

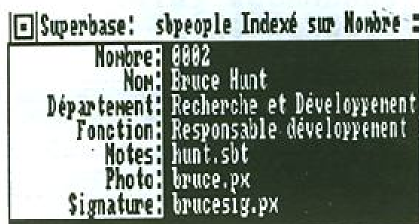
Lors de prochains articles, je vous parlerai de la technique des bases de données :- *fichiers - index - champs - tris - opérateur AND OR NOT - le binaire*
et aussi :
Trucs et astuces des bases de données
Superbase Pro en détail
L'Editeur de Masque de Superbase en détail
Le langage de programmation de Superbase
Comparaison avec d'autres bases de données.

Faite vos remarques concernant vos problèmes ainsi que vos préoccupations sur les bases de données en écrivant à *A-News* ou directement à mon adresse :

Mengis Raoul,
Ecole Informatique,
Route de Gravelone 2,
CH-1950 Sion, SUISSE



Créez des jolis masques (à gauche) pour embellir des données ordinaires (à droite)





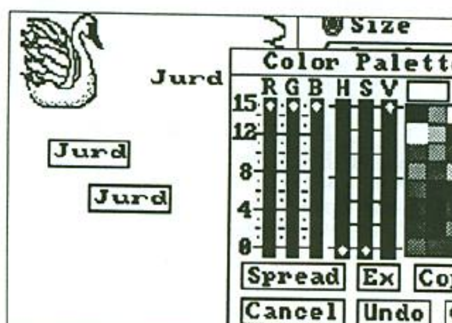
DELUXE PRINT

par JURD

Letterhead

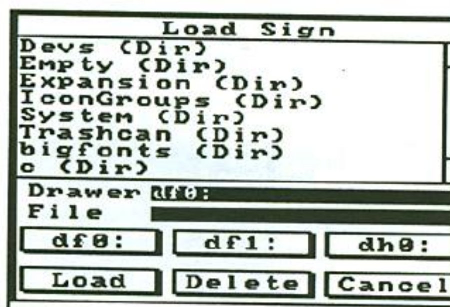
ICON BDR TEXT BACK

Back Color | Full Cut
Move | Flip H
Size | Flip V
Cut | Remove
Load... | Make Icon
Full Size









Après avoir sorti un logiciel bien sympathique mais pas trop pratique au niveau de la communication avec l'envir onnement, *Electronics Arts* nous offre une nouvelle version de son ***Deluxe Print***, beaucoup plus conviviale, qui reprend la présentation *Deluxe Paint*. Les utilisateurs sont moins dépaysés. En plus on peut retravailler icônes, images, bords avec Deluxe Paint.

Première approche: une boite cartonnée avec à l'intérieur 2 disquettes et un document de 100 pages.

Première horreur: ce document est en anglais, comme le logiciel d'ailleurs. Pas moyen d'avoir un manuel en français ou réponse évasive du revendeur.

Maintenant on enfile les 2 disquettes, une dans chaque drive c'est l'idéal, néanmoins avec un seul drive c'est tout à fait supportable. A noter que l'on peut placer ce logiciel sur disque dur.

On accède directement à la première option, SIGN. Deluxe Print permet d'éditer 6 sortes de rapports : une carte simple - une bannière - une étiquette - une entête de lettre - un calendrier - une carte de voeux et 4 parties d'une feuille.

On remarque de suite la palette de couleurs et à droite un menu simple caractérisant le rapport sélectionné.

Vous pouvez vraiment faire un tas de choses. Changer de taille, d'emplacement d'un décor, d'une image, d'un texte, d'un bord. On a accès au nombre de polices que l'on veut. Sachez quand même que ni les dessins ni les textes ne sont vectorisés, donc les agrandissements se feront aux dépens de la précision du tracé.

Vous aurez donc intérêt à choisir une taille de caractères plus grande que celle que vous voulez imprimer pour ensuite la réduire.

Vous avez aussi une fonction loupe très rapide qui s'appelle *Preview* dans le premier menu déroulant. L'écran présente l'épreuve dans la résolution de l'imprimante. Le nombre en haut indique le nombre de points par ligne. Cela peut vous indiquer si vous imprimez effectivement tous les éléments. Il est certain que l'utilisation d'un tel soft sur imprimante couleur est souhaitable et vous pouvez spécifier la taille, la position de votre édition. Dommage que l'on n'ait pas inclus la sortie Postcript. Il faut penser que l'avenir est dans l'utilisation de ce langage d'édition.

Autre reproche, on en a déjà parlé pour la doc, le logiciel devrait être traduit en français pas pour sa convivialité car il est très simple à utiliser mais pour la fonction calendrier. Si vous voulez des étrennes en passant chez vos voisins vous aurez plus de succès avec des jours en français.

Un défaut de l'ancien logiciel a été repris malheureusement, on ne peut utiliser plus de 9 icônes. Vous me direz ça peut ne pas être conséquent, mais enfin quand même.

Vous pouvez aligner 3 x 3 icones dans les cartes, 3 x 1 dans les étiquettes et 6 x 1 dans les entêtes de lettre et bannières.

Vous pouvez enlever des icônes de votre banque en cliquant sur ICON puis GROUP. Ensuite sélectionnez les icônes puis cliquez sur REMOVE, enfin CANCEL.

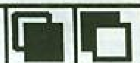
● Pour utiliser vos créations ailleurs, choisissez EXPORT dans le premier menu déroulant, vos oeuvres seront sauvées sous format IFF. Attention vous ne pourrez retravailler les différents éléments de votre création avec Deluxe Print. Vous pouvez seulement l'utiliser comme fond (c'est utile si on veut plus de 9 icones par ex.).

● Avec l'option PRINT vous avez le PANEL SPACING qui est l'écart entre deux faces des options "plusieurs cartes" ou "carte de voeux". Le nombre entré est un pourcentage (par ex. .20) et ne peut être supérieur à .70.

● La différence entre 4TILE SIGN et GREETING CARD est uniquement visible à l'impression. Dans GREETING CARD, 2 faces sont imprimées à l'envers ce qui permet après pliage du papier en quatre la lecture du document sans torticolis. Le 4TILE SIGN est en fait un poster fait de 4 parties. Voilà j'espère que vous prendrez autant de plaisir à utiliser ce programme simple, mais complet, que j'ai eu à l'essayer.

JURD.

Cet article se trouve également dans le numéro courant du *P'tit Pommier*, journal de Tours Micro Club (tél 47-51-12-11). Merci Jurd



On parle de plus en plus dans tous les endroits glauques de la possibilité de connecter un terminal ou un minitel sur un Amiga pour debugger. Voici donc le résultat de mes cogitations et divers essais. Ceci n'est valable que pour ceux qui ont le WB 1.3 pour pouvoir utiliser AUX:, qui est un nouveau gestionaire du port série, et qui présente l'intérêt d'avoir des entrées sorties non bufferisées, c'est à dire que l'on transmet caractères par caractères. Si vous n'avez pas le WB 1.3 il ne vous reste plus qu'à vous le procurer chez votre revendeur préféré ou auprès d'une des diverses associations qui promotionnent le DP sur Amiga : HERMES par exemple.

AUX: UN DEVICE D'ENFER !



Tout d'abord il vous faut un terminal.

● Si vous avez un autre ordi, que se soit un PC, un Atari ou un autre Amiga, il vous suffit d'un cable nul modem (voir schéma) et d'un émulateur de terminal tel que VT100 qui est un DP sur Amiga. Remarquez que le cable nul modem pourra aussi vous servir pour jouer à *Jet* avec un copain ou à *Populous*.

● Si vous avez un terminal VT100 il ne vous manque que le cable nul modem.

● Si vous êtes moins fortuné il vous suffit d'allez chez monsieur PTT et d'échanger gratuitement, si ce n'est pas déja fait, votre ancien minitel contre un minitel 1B qui est Bistandard : norme vidéotexte (pour les serveurs minitel comme 3615 DEEP) et terminal informatique. Puis procurez vous le célèbre cable Amiga-Minitel.

Si vous avez un terminal, ou un émulateur, pas de problèmes il vous suffit de regarder les options du port série dans PREFERENCES et de mettre les mêmes sur votre terminal ou l'émulateur en vous reportant à la documentation de ce dernier. Si vous avez un ***minitel 1B*** les choses sont un peu plus compliquées. Appelez PREFERENCES et entrez dans le menu de configuration du port série, séléctionnez **4800 bauds, 7 bits, parité even, 1 bit de stop et XON/XOFF** puis sauvez les nouvelles préférences. Il vous faudra vérifier que vous avez bien les fichiers *port-handler* et *aux-handler* dans le répertoire l de même que *serial.device* et la *mount liste* dans devs. Le mieux etant d'utiliser une copie de la disquette Workbench.

Maintenent passons aux choses sérieuses. Alumez votre terminal ou votre minitel. Dans ce dernier cas séléctionnez le mode terminal ASCII (fnct T puis A) et supprimez l'écho (fnct T puis E). La suite de la procédure est la même pour le terminal et le minitel.

Montez aux: avec **mount AUX**:.

Redirigez la commande echo dans aux: ce qui permet d'avoir un affichage en clair **echo > AUX**:.

Maintenant tapez **newshell aux:** et hop il ne vous reste plus qu'a exécuter vos commandes depuis votre terminal ou votre minitel qui tient lieu de terminal.

Vous pouvez donc rajouter à la fin de votre startup-sequence les commandes suivantes juste avant le endcli.

mount aux:
echo > aux:
newshell aux:

Cependant vous ne pourez pas utiliser les flèches qui permettent d'éditer la ligne de commande et de rappeler les commandes précédentes, du moins pas directement.

Vous pouvez donc travailler sous SHELL ou CLI (le principe est le même), pendant que votre petit frère joue avec *DPaint* sur l'Amiga, un peu comme si vous étiez sur un système multi-utilisateurs, c'est pas du multitaches ça messieurs dammes ? Essayez donc d'en faire autant sur un Atari ou un PC. Atention tout de même il n'est pas question d'ouvrir une fenètre dans le terminal pour éditer un texte par exemple. Il vous faudra utiliser EDIT ou un éditeur ligne à ligne semblable. Et maintenant jouons un peu, tapez par exemple **run prefs/Preferences** et hop ! il apparait sur l'écran de l'Amiga. Les plus malins auront compris l'intérêt de cette astuce. En effet si vous écrivez un programme qui ouvre un écran celui ci s'ouvrira dans l'écran de l'Amiga mais si vous faites des printf ou des scanf il s'effècturont dans l'écran du terminal et donc sans perturber l'affichage génial !!!! Atention tout de même, il faut éviter d'envoyer des caractères de contrôle de l'affichage, sauf à la limite si vous travaillez avec un deuxième Amiga. Si vous travaillez en assembleur vous pouvez utilisez *CMon, AmigaMon* ou *Exterminator* qui sont 3 déboggeurs qui utilisent l'écran du CLI sans fenètre. Hélas ils sont tout trois loin d'etres parfaits bien que pouvant rendre de grands services.

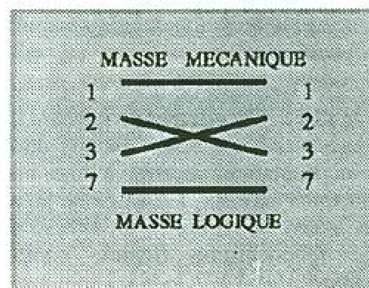
Autre possibilité mais pour les possesseurs de terminaux seulement car tout se passe à 9600 bauds. On peut alors utilisez *Wack* un débogger qui travaille en prenant ses commandes sur un terminal connècte au port série de même qu'il y fait les affichages de dump de mémoire, registrès etc... Et si vous travaillez en ***Lattice*** vous aurez même droit à la table des symboles, il sagit là d'un des meilleurs déboggeurs sur Amiga, ou en tout cas d'un des plus efficace. De plus lors d'un gourou en appuyant sur le bouton gauche de la souris vous entrerez dans debug le débogger incorporé à la ROM de l'Amiga. Ils pensent vraiment à tout chez Amiga. Vous pourez alors par exemple suspendre la tache qui est responsable de l'erreur pour redonner la main aux autres taches sans "planter" la machine. Mon camarade Tropic utilise *Wack* pour débogger ses Copper Listes avec un terminal VT100 mais il a quelques problèmes. En effet les codes ASCII, qui sont pourtant internationaux (mais jamais pareils d'une machine à l'autre, excepté pour l'alphabet standard), ne sont pas les mêmes sur le VT100 et l'Amiga (en particulier les [ ] qui sont remplacés par ° et §). Mais comme il me le répète tous les jours : "même avec ce léger hic c'est fin cool !"

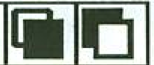
Roméo RapidAUX:

Fournitures pour la réalisation d'un cable nul modem.

2 connecteurs DB 25 femelle pour relier deux 500 ou deux 2000, mâle pour le 1000. Pour les terminaux et les autres ordis, regardez le port série et achetez le connecteur correspondant. au moins 2 m de cable blindé 4 conducteurs. Cout total dans les 60 F. Il ne vous reste plus qu'à réaliser le brochage du schéma, sachant que les broches sont indiquées par leur numéros sur les connecteurs il est donc presque impossible de se tromper. Dernier détail, le cable étant croisé, il se racorde indifféremment dans un sens ou dans l'autre, à condition bien sur que les connecteurs soient identiques de chaque coté.

LE SCHEMA DU CABLE NUL MODEM





*Continuant gaiement ma série d'articles démystificateurs, je vous entretiendrai ce mois-ci de ce qui était il y a encore peu le rêve de tout hobbyste de la vidéo : le **titrage**. Quand je vous parle de titrage, il ne s'agit pas des bidouilles à base de Canson mi-teintes, de Letrasets et de nouilles en alphabets ni même du concept hautement graphique cher aux allumés du Super 8 (dont j'étais dans ma jeunesse) consistant à filmer un panneau indicateur ou une affiche (nous envisagerons dans un prochain article les possibilites infernales du trio vidéo - Amiga - banc titre). Non, je vous parle d'un titrage réalisé avec un générateur de caractères, autrement dit, une espèce d'ordinateur un peu orienté graphique.*



Ci-dessus **: Extrait du generique d'un film tibetain tourné avec les restes de pellicule d'un BIOMAN coreen.**

Il y a encore pas longtemps, un petit générateur de caractères noir et blanc coûtait deux fois plus cher qu'un "Miga et un générateur couleur valait le prix exorbitant d'un Mac II. Avec le développement de la "vidéo maison" (home video), les japs ont développé des puces d'une taille qui frise le ridicule si on la compare à un semi-remorque frigorifique afin de pouvoir intégrer le titrage dans les camescopes. Evidemment, il est impossible de comparer la qualité et le confort d'utilisation de ces bidouilles gadjets dont le clavier se limite souvent à deux boutons avec un "vrai" générateur. Mais, allons y gaiment, il faut bien reconnaître que ces petits bidules font un travail tout à fait présentable (et parfois coloré).

Ce qui fait la qualité d'un générateur de caractères c'est sa résolution (généralement exprimée en nanosecondes) et sa bibliothèque de fontes (*fonte ou font : police de caractères*). On commence à trouver des collections de fontes de titrage en vente en France ***(Zuma Fonts, Kara Fonts, Calefonts).*** Je vous parle maintenant depuis un bon bout de temps de la façon la plus efficace de sortir la 'Miga en vidéo (coder le signal RVB avec un vrai codeur), envisageons en maintenant une bonne utilisation.

La 'Miga, toute seule face à la vidéo

Le gros avantage de notre bécane réside dans sa capacité à afficher un nombre infini de fontes dans une bonne palette de couleurs et à pouvoir animer à une vitesse raisonnable. En effet, l'A'Miga ne présente aucun intérêt si on désire un simple sous-titrage monochrome (textes, compteur, legende)

La plupart des titrages sont réalisés en incrustation sur une image video mais cette pratique n'a rien d'obligatoire. On peut très bien utiliser la 'Miga pour générer des titres fixes (panneaux) en exploitant les ressources des programmes de dessin en overscan comme ***DPaint*** et ***Photon Paint***. Dans ce cas, l'overscan permet de réaliser une trame de fond qui est souvent préférable à un fond uni.

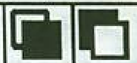
Tant que nous parlons du fond, pensons aux possibilités intéressantes qu'offre un digitaliseur (le ***Digi-View*** permet de travailler en *overscan* et dans toutes les résolutions de la 'Miga) pour integrer des images du document video, des photos fixes en rapport avec le sujet ou simplement des matières et des surfaces variées pour des fonds irréguliers. En ce qui concerne le texte (titres, sous-titres, logos), les effets les plus simples sont souvent les plus payants: ombres portées (vers le bas), outlines (commande disponible sur ***DPaint III*** mais realisable à la main), brillances, etc...

Regardez bien les "habillages" télé et les panneaux des émissions de sport américaines sur Canal, c'est pas particulièrement innovant mais très lisible et parfois sympathique à regarder. Bien entendu, il est impératif de se bidouiller ses formules à soi à partir de ces techniques, rien ne remplace l'expérimentation personelle. Restez sobre quant au nombre de couleurs: l'impact d'un camailleux relevé par quelques couleurs franches est largement préférable à une demonstration des possibilités spectrales de notre gazogène favori. S'agissant d'images fixes, essayez autant que possible de profiter des hautes résolutions. Goutez les cyclages avec sobriété.

Grace au joli format ANIM, ***ANIMagic*** d'Aegis et au sublime DPaint III (entre autres), on peut maintenant envisager des panneaux animés. Je ne parle pas ici de défilements simples (scroll, crawl, roll) qui peuvent être réalisés directement par programme (voir plus bas). Les conseils restent les mêmes que pour les panneaux fixes: la sobriété. Le but est de construire le panneau de façon à le rendre attractif et, accessoirement, à en guider la lecture. Vous devez vous définir une "manière" de faire arriver les eléments à l'écran : glissements sur l'axe horizontal, volet de découvrement, trajectoire en perspective, fondu ... A moins d'un effet voulu (impact), essayez de garder une vitesse régulière d'apparition des eléments. Prevoyez toujours le temps de lecture des titres (variable selon l'importance et la vitesse d'apparition). Le panneau animé est une technique plus ardue et grande consommatrice en temps de travail mais presque obligatoire face aux goûts des spectateurs actuels habitués à des montages rapides.

Titrage en incrustation

Vous qui lisez régulièrement l'espece d'article intitulé "*trame du YETi*", cher lecteur, n'ignorez rien des faits et gestes des genlocks-incrustateurs. Quels que soient leurs prix ou leurs spécifications techniques, ces engins ont tous en commun la possibilité de remplacer une couleur de notre petite 'Miga par un signal video exterieur (caméra, magnétoscope, CDV, autre ordinateur). Dans ce cas de figure, les conseils précédents restent valables avec quelques notions supplémentaires. Le principal problème est la lisibilité sur une image très contrastée ou mouvante. Quand on crée un "jingle" susceptible d'être incrusté sur des images très différentes (couleurs, composition), il est souhaitable de prévoir un "support" assez neutre pour le texte en position de lisibilité : la lisibilité du texte importe peu tant qu'il est en mouvement; par contre, il doit impérativement etre posé sur un élément graphique (une tache de couleur) dès qu'il atteint la position de lecture. C'est une combine très utilisée sur CBS : on fait glis-



ser le titre en blanc de gauche à droite vers le centre de l'image puis une bande bleue dans le même sens qui passe sous le texte juste au moment ou celui-ci atteint sa position définitive. Des techniques plus simples comme un texte blanc avec un outline ou une ombre portée noire permettent de garantir une lisibilité totale quelle que soit l'image de fond.

La Troisième Dimension

Les habillages télé utilisent l'animation en 3D à outrance à cause de sa connotation "luxe et hautes technologies". Ne tombons pas dans ce piège mesquin, la 3D ne doit être utilisée que si elle présente un réel avantage graphique (je pense principalement à des mouvements caméra complexes). Dans la plupart des cas, rotations autour d'un axe par exemple, il est

LE TITRAGE ET L'AMIGA
Starring : EL YETi
Coloured by TECHNOCOLOR

beaucoup plus rationnel d'élaborer la séquence selon une methode d'animation plus simple : la mise en perspective.

DPaint II et III incluent la possibilité de projeter une brosse par rapport à une fuite. Ce système un peu rustique présente l'avantage d'être beaucoup plus rapide que le vrai calcul 3D et moins aléatoire au niveau du rendu. Donc, avec ce procédé, on peut solutionner les titrages plans (style ADO) et les titrages en extrusion (lettres possedant une "profondeur"). Pour des formes plus complexes comme des logos en volumes ou des mouvements camera évolués, il est impératif de passer à des programmes 3D comme SculptAnimate 4D, TurboSilver ou VideoScape 3D. Le titrage se transforme alors en création de sequences en 3D et nécessite un temps monstre et un calme à l'épreuve des balles.

Overscan ou non?

Comme le dit la pub, la 'Miga peut travailler en *overscan*. C'est de plus en plus vrai, ça ne l'a pas toujours été. Peut-on titrer facilement en overscan? Tous les programmes de dessin proposent maintenant les résolutions overscan; on peut donc realiser des panneaux fixes "plein écran" (j'ai mis des guillemets car je n'ai jamais vérifié que le *severe overscan*, le plus puissant, était en plein écran). Par contre, un programme comme DPaint III ne permet pas de réaliser directement des animations en overscan. ***ANIMagic*** dont je parle ce mois-ci sait le faire mais il faut dessiner les images une par une avec un programme de dessin ou définir, de façon assez fastidieuse, les mouvements en 2 et 3D des divers éléments. Tout cela n'est pas simple. Si DPaint III avait su animer en overscan. Sachez toutefois que l'overscan est un luxe en titrage et que nous sommes surtout sensibles aux bords gauche et droit de l'image, à vous de minimiser la bordure par de savantes magouilles (flou, dégradé ...)

Les programmes dediés au titrage

Le plus ancien programme de titrage reste, pour moi, **TV*TEXT** de Zuma Group,. qui est maintenant tout à fait obsolete mais que j'ai beaucoup utilisé au début de la 'Miga. Son principal intérêt est qu'il est livré avec de bonnes fontes monochromes. Il permet la création de panneaux fixes en medium et high résolutions en 8 couleurs, l'import d'images IFF, de toutes les fontes monochromes standard; il permet toutes les justifications (gauche droite, centre), les cyclages, les ombres portées de taille variable, la génération de formes géometriques selon les mêmes critères que les fontes, les grilles de fond. Il n'est pas *overscan* mais un menu propose un choix de copperlists dégradées à couleur variable. Rustique mais très simple à utiliser.

Pro Video CGI que j'ai testé récemment dans sa version *PLUS* reprend le style "tout au clavier" des gros générateurs de caractères. D'un apprentissage un peu ardu, il s'avère être un très bon outil pour les gros travaux répétitifs (annonces, programmes). Il ne dispose que de quatre fontes en quatre tailles dans un format qui lui est propre mais de nombreuses options viennent se greffer sur ce choix limité : *outline, ombrage, matières* ... Il nécessite 1.5 Mo pour tourner correctement mais il peut gérer jusqu'à 100 pages et propose une cinquantaine de volets de transition par découpage éxécutables manuelement ou automatiquement. En outre, il offre des possibilités de fond variés et des caractères graphiques. Il est cher mais puissant.

Video Generic Master de Kimatek est un programme aux possibilités plus limitées que les précédents mais qui a comme principal avantage d'automatiser la création de génériques en scroll et crawl (défilement vertical et horizontal) avec un mouvement tres "fluide". Ideal pour les gneriques de vos peplums. Un peu cher et assez dur à trouver. A ce titre, je rappelle que Commodore livre un programme du même genre avec le genlock interne pour A2000.

VideoTitler d'Aegis est devenu le titreur standard sur AMIGA sans qu'il soit particulièrement fantastique. Il permet la mise en page de toutes les fontes standard en lignes avec possibilités de traitements variés (outlines colorés, ombrages, inclinaisons...) puis leur manipulations. Avantage : il fabrique un fichier ANIM et il est fourni avec un module Special Effect Generator toutes résolutions qui permet d'enchainer images et sequences ANIM par une série de volets et fondus au noir (il est souhaitable d'avoir tous ses mickeys en RAM: sous peine de se retrouver avec un timing incohérent). Défauts : ergonomie très discutable (de jardin), pas d'automatisation des mouvements comme sur DPaint III. VideoTitler a ses fans, ses accros; je dis qu'il permet un travail moyen et sans excentricités

Enfin, **Broadcast Titler** que je testerai dans une prochaine "trame" s'annonce comme un titreur 2D de très haute qualité grace à un système révolutionnaire pour augmenter la qualité de la résolution (une résolution virtuelle) et la capacité d'afficher beaucoup plus que 16 couleurs en hi-res (on parle de 320)

Je vous parlerai bientôt de **Video Studio** qui est un programme regroupant des fonctions interessantes en montage : timers, mires, volets.

Les programmes non dédiés au titrage mais néanmoins très intéressants

Je vous rapelle que l'on peut faire de très jolies choses avec ***DPaint III, PHOTON VIDEO*** et avec les effets speciaux (flous, contours) de ***PIXmate***.

Voilà, si vous avez des questions ou des précisions à apporter, si vous voulez plus de technique ou de pratique, n'hésitez pas à m'écrire.

*J'ai appris qu'une société du nom de **Propulse** présentait un système de LINE-TEST (pré-animation en noir et blanc pour vérifier les mouvements)"numérique" portant mon nom de scene au dernier salon d'animation d'ANNECY. Est-ce que j'ai une tronche de line test? Avec des trucs comme ça, comment voulez-vous terroriser l'humble paysan et le bourgeois parvenu des contreforts de l'Hymalaya.*

***ELYETi** est au générique*



LES TYPES DE BASE

Bon-soir, je-suis-trés-heu-reux de vous re-trou-ver dans notre ru-brique Ou-bug-il-y-a, le maga-zine du C ex-trême. Je vous ra-ppelle que Ou-bug-il-y-a est la ru-bri-que la plus Sud d'Anews. Comme vous-le-voyez, je suis en-an-tarc-tique en train d'a-pprendre le C à des-manchots et je vous assu-re que ça n'est-pas de-la tar-te. Tout-de-suite, notre pre-mier re-portage: vous connai-ssez tous Flo-rent Calpin, le maî-tre de la glisse. Spé-cia-liste de bare-foot à Ta-hi-ti, nous le-re-trou-vons aujourd'-hui en train de sur-fer sur son Ami-ga dans sa bai-gnoire.

Argh! Je viens juste de gli-sser sur une tou-che de mon clavier et je-vous assure que ça fait très-mal.

Tout-de-suite, sé-quen-ce compi-la-tion...

Nous avons vu le mois dernier quelle était l'organisation générale d'un programme en C. Nous avons parlé de variables et de fonctions, caractérisées par leur type. Mais qu'est-ce qu'un type? C'est l'attribut que vous donnez lors de la déclaration d'une variable ou d'une fonction pour indiquer au compilateur les valeurs qu'elle doit manipuler et comment elle doit être codée en mémoire. Par exemple, dans la déclaration: int i; le type est int. (C'est vraiment de l'Initiation!)

Nous distinguerons les types de base, les types dérivés et les types énumérés. Les deux derniers feront l'objet du prochain Coin C. Cette fois-ci, nous nous contenterons des types de base (et c'est déjà pas mal!)

Quels sont-ils ?

void
char
short
int
long
float
double

VOID : LE TYPE VIDE

Ce type correspond à une donnée vide, rien, le néant... Evidemment, on ne peut pas déclarer de variables de ce type; seulement des fonctions. Par conséquent, les fonctions de type void ne retournent rien, aucune valeur, et peuvent être assimilées à des procédures.

Donc, si vous utilisez une fonction qui ne retourne pas de résultat, déclarez-la du type void: vous n'aurez pas de problème avec le compilateur.

Par exemple:

```
void Affiche() {

printf("Bonjour");
}
```



C'est le seul type qui soit reservé aux fonctions; les autres types peuvent être affectés aux fonctions ou aux variables.

CHAR : LE TYPE CARACTERE

Une variable de ce type permet de stocker un caractère, et est donc reservée sur 1 octet. Par exemple, elle peut contenir 'A'.

Vous pouvez aussi utiliser ce type pour stocker des entiers compris entre -128 et +127. Mais attention, si vous utilisez moins de mémoire, le traitement de ces variables est moins rapide. Ceci est spécifique à l'Amiga, ou tout au moins, aux machines à microprocesseur 68000. En effet, celui-ci travaille naturellement sur 16 bits. Il ne peut donc accéder qu'aux octets PAIRS de la mémoire. Par conséquent, lorsque vous stockez consécutivement deux variables de type char (comme nous le verrons dans les tableaux), le programme doit faire de la gymnastique pour accéder aux octets impairs. Ce qui le ralentit bien sûr. Conclusion: le fait de stocker des entiers dans des caractères gagne de la place mais fait perdre du temps.

LES TYPES ENTIERS : INT, SHORT ET LONG

Int est LE type entier par excellence. C'est celui que manipule le plus efficacement votre programme. C'est celui qu'il faut utiliser si vous n'avez pas de contrainte particulière sur l'intervalle des valeurs. Par exemple, pour compter de 1 à 10 dans une boucle.

Bizarrement, l'implémentation n'est pas la même sur les deux compilateurs ennemis: 2 octets (par défaut) sur le MANX, 4 octets pour le LATTICE. Ce qui donne respectivement des valeurs pouvant aller de -32768 à +32767, et de -2147483648 à +2147483647. Un programme manipulant des entiers sur 2 octets est un peu plus rapide qu'un programme calculant avec des entiers sur 4 octets.

En fait, le type int est l'intermédiaire entre les deux types short et long. short représente des entiers courts (au détriment de l'intervalle de valeurs qu'ils peuvent prendre); long code des entiers longs (au détriment de la vitesse car le 68000 calcule plus vite sur 16 bits que sur 32). Pourquoi trois types alors qu'il n'y a que deux possibilités de codage? C'est pour respecter la norme du langage C: en effet, certaines machines plus gonflées que l'Amiga peuvent manipuler des entiers sur 16, 32, 48, 64, 72 bits, voire plus.

Le type short consiste à coder sur 2 octets; le type long, sur 4 octets. Et ceci, quel que soit le compilateur. Vous en déduisez donc que, sur le MANX, le type int par défaut est équivalent au type short; alors que sur le LATTICE, le type int représente le type long. La seule chose qui est garantie est qu'un short est plus court qu'un long.

Enfin, vous pourrez rencontrer les écritures "short int" et "long int" qui correspondent respectivement à short et long.

LES TYPES REELS : FLOAT ET DOUBLE

Ce types permettent de coder des nombres réels. Par conséquent, leur intervalle de valeurs est beaucoup plus grand que celui des entiers: -10E+38 à +10E+38 dans le premier cas, et de -10E+308 à +10E+308 dans le second. Inconvénients: on peut faire moins d'opérations que sur les réels, il faut utiliser des librairies spéciales et surtout, les calculs sont beaucoup moins rapides. C'est logique: en assembleur, additionner deux octets se fait avec une seule instruction. Alors que la même opération en réels est réalisée par de véritables sous-programmes.

float code les réels sur 2 octets, de la façon suivante:

- 1 bit de signe,
- 8 bits pour coder l'exposant
- 23 bits pour coder la mantisse

double les code sur 4 octets:

- 1 bit de signe
- 11 bits pour l'exposant
- 52 bits pour la mantisse

Il y a aussi une autre façon de coder les flottants: c'est le format FFP (Fast Floating Point: respectivement 1,7,et 24 bits). Mais c'est plus de la programmation que du langage C. Nous verrons donc comment mettre en oeuvre ces réels plus tard.

LE MOT-CLE UNSIGNED

Il est nécessaire de parler ici d'unsigned. Ce mot-clé peut s'appliquer aux variables



de type char, short, int ou long. Il permet de faire des calculs en arithmétique non signée. L'intervalle des valeurs devient donc:
unsigned char : 0 à 255
unsigned short : 0 à 65535
unsigned int : 0 à 65535 ou 4294987295 (suivant le compilateur)
unsigned long : 0 à 4294987295

Vous pouvez donc trouver, par exemple, la déclaration:

unsigned long int nombre;

qui correspond à un entier long non signé et qui est équivalente à:

unsigned long nombre;

Nous ne l'avons pas dit jusqu'ici mais il est bien évident, qu'en cas de débordement, on obtient le résultat modulo à la portée du type. Comment ça, rien compris?

Voici un exemple simple: x est une variable de type unsigned char. x vaut 100. Après l'opération x = x + 200, x vaudra 44 soit (100+200)-256.

Autre exemple: x est de type short et vaut 32767. Après x = x + 1; x vaut -32768. Attention à ce genre de pièges!

Voilà, c'est tout pour les types de base. Le mois prochain, nous parlerons des types dérivés et énumérés. En attendant, méditez bien. Et pour les questions, BAL batchman sur 36 15 DEEP. A ce propos, si vous avez une question à nous poser, décrivez bien ce que fait votre programme, et ce qui ne va pas; mais surtout, de façon TRES PRECISE. Nous ne pouvons pas deviner à distance ce qui pose problème.

Pour terminer, cette pensée d'un philosophe contemporain hélas méconnu:
"Le C, c'est plus puissant que le Pascal et moins qu'un caterpilLar."

Batchman

LE PROGRAMME DU MOIS

LES programmes du mois, bande de petits veinards. Après le programme en BASIC du mois dernier qui fait afficher les messages cachés de l'Amiga, voici le même en C. Vous noterez que ce n'est pas évident à comprendre au premier abord. Si vous avez comme un "léger problème d'interprétation", les prochains Coin C vous en diront plus. Cela dit, ça n'est quand même pas très compliqué.

Le programme parcourt les 446 octets où se trouve le message en les décodant.

```
#include <stdio.h>

void main() {

int i;
char *ptr = (char *) 16703644;
char c;

for (i=0; i<=446; i++) {
c = *(ptr + i) ^ 170;
printf("%c", c=='0' ? " : (c=='252' ? '0' : c));
}
printf("");
}
```

Un rappel: le caractère ^ (OU Exclusif) s'obtient par SHIFT-ALT-6. (Au moins, vous, vous ne chercherez pas!)

Le deuxième programme vous montre comment provoquer une alerte (N'allez pas croire que c'est un gourou) et un requester simple.

```
#include "intuition/intuition.h"
#include "intuition/intuitionbase.h"

struct IntuitionBase *IntuitionBase;

char *message_alerte = "000760030C'est une
alerte!000001
000020055Bouton de gauche...000001
001700055Ou bouton de droite?000";

int retour;

struct IntuiText texte_requester = {
0,1,    /* N° des registres de couleur utilisés    */
JAM1,   /* Mode d'écriture                         */
80,10,  /* Coordonnées du titre du requester */
NULL,   /* Police de caractères utilisée           */
"ESSAI DE REQUESTER",  /* Titre du requester    */
NULL    /* Suite éventuelle du texte       */
};

struct IntuiText texte_positif = {
0,1,    /* N° des registres de couleur utilisés  */
JAM1,   /* Mode d'écriture      */
7,4,    /* Coordonnées du texte dans le gadget
positif */
NULL,   /* Police de caractères utilisée        */
"OUI",  /* Texte du gadget positif              */
NULL    /* Suite éventuelle du texte            */
};

struct IntuiText texte_negatif = {
0,1,    /* N° des registres de couleur utilisés     */
JAM1,   /* Mode d'écriture                          */
7,4,    /* Coordonnées du texte dans le gadget
négatif */
NULL,   /* Police de caractères utilisée        */
"NON",  /* Texte du gadget négatif              */
NULL    /* Suite éventuelle du texte            */
};

void main() {

IntuitionBase = (struct IntuitionBase *)
OpenLibrary("intuition.library",0);
if (!IntuitionBase) {
printf("Impossible d'ouvrir la librairie Intuition");
exit(0);
}

retour = DisplayAlert(0, message_alerte, 60);

/* 0 signifie RECOVERY_ALERT: elle ne
précède pas un plantage     */
/* message_alerte est un pointeur sur la chaîne à
afficher dans le */
/*   cadre. Ce message contient contient
plusieurs chaînes au    */
/*   format suivant :                          */
/*     - l'abscisse (X) du message sur 2 octets  */
/*     - l'ordonnée (Y) sur 1 octet              */
/*     - la chaîne de caractères terminée par un
zéro        */
/*     - l'octet de suite: un zéro p*/
/*        une valeur differente pour continuer */
/* 60 est la hauteur du cadre de l'alerte        */
/* xxx représente un octet, écrit en octal       */
/*  à la fin d'une ligne signifie que la chaîne*/
/*se continue à la  ligne suivante             */

if (retour) printf("Vous avez cliqué à gauche");
else printf("Vous avez cliqué à droite");

retour = AutoRequest(
IntuitionBase->ActiveWindow,
&texte_requester,
&texte_positif,
&texte_negatif,
GADGETDOWN,
GADGETDOWN,
320,
60);

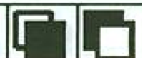
/* Paramètres de la fonction AutoRequest :   */
/*  - Adresse de la fenêtre à laquelle est attaché
le requester  */
/*  - Adresse de la structure IntuiText du titre du
requester   */
/*  - Adresse de la structure IntuiText du texte
du gadget positif */
/*  - Adresse de la structure IntuiText du texte
du gadget négatif */
/*  - Message IDCMP qui provoque le retour
avec une valeur positive */
/*  - Message IDCMP qui provoque le retour
avec une valeur négative */
/*  - Longueur du requester           */
/*  - Hauteur du requester            */

if (retour) printf("Vous avez choisi OUI");
else printf("Vous avez choisi NON");

CloseLibrary(IntuitionBase);
}
```

Ces deux programmes ont été compilés sous LATTICE. Comme d'habitude, vous pourrez les retrouver en téléchargement sur 36 15 DEEP.

BATCHMAN



RAPIDO ASSEMBLEUR

LE COPPER

Les copperlistes et autres cafouillages colorés expliqués par l'exemple

suite et fin

Bon, maintenant que l'on a vu la théorie de la programmation du copper, il est temps de passer à la pratique, mais pas n'importe quelle pratique.

Nous attaquons donc la programmation dite "propre" car comme vous l'avez peut être constaté le programme du N° 13 fonctionne très bien mais on a souvent du mal à exécuter des instructions CLI aprés l'avoir utilisé. Nous allons donc nous lancer dans une programmation plus structurée, c'est à dire avec des fonctions comme dans un langage de haut niveau tel que le C en essayant de restituer le contexte exact en sortie de programme.

J'entend déjà les hordes de protestations: *"Si c'est pour programmer comme en C autant faire du C"*. A ceux là je ne dirai qu'un mot, **Ouaaatatlaa** ! (c'est le juron préféré du Chorizo. Ca veut rien dire mais ça soulage). Quand vous aurez manipulé des Copper Listes en C vous comprendrez pourquoi on le fait plutôt en assembleur (Ceci dit, il est tout à fait possible de le faire en C).

La fonction début: (qui est le point d'entrée du programme) contient les appels aux fonctions d'initialisations (elle devra toujours être la première du listing), puis à votre programme et enfin elle restaure le contexte pour pouvoir sortir sans "crasher" la machine et sans être obligé de faire un reset. Il est à remarquer que si vous lancez ce programme depuis le WB avec un icône vous aurez droit à un crash à cause de la fonction *Open* du DOS qui, dans ce cas précis, ne marche pas. Pourquoi marche t-elle sous CLI et pas sous WB? Mystère.

Vous trouverez de plus une fonction *Delay* synchronisée sur le balayage écran, qui permet de programmer des temporisations au 50ème de seconde, en utilisant une interruption IRQ (voir article ce mois-ci s'il y a de la place, sinon le mois prochain, sur les interruptions par ***Squonk***). Cette routine présente, entre autres, l'avantage d'être totalement indépendante du processeur utilisé (68000, 68010, 68020 et 68030). Très utile, par exemple pour faire des accès disque qui nécessitent des temporisations assez pointues, puisque le balayage écran se fait à 50 HZ quel que soit le coeur de la machine. Cette fonction nous servira également plus tard pour nous synchroniser sur le balayage écran en utilisant le Blitter. Sinon le programme affiche une image sauvée en RAW format (J'utilise ***Pixmate*** mais il existe des DP qui font cela trés bien, en particulier ***Deluxe IFF converter*** qui est en téléchargement sur *DEEP*), attend 1 seconde et enfin attend que vous cliquiez sur le bouton de gauche de la souris pour sortir et revenir au CLI. De plus il y a un exemple (mauvais soit, mais c'est un exemple et vous n'êtes pas obligé d'en faire autant et donc vous pouvez faire mieux) de changement de la couleur 0 en Copper Liste.

Voici les adresses des registres fondamentaux. Le "r" indique qu'il sagit d'un registre accessible en lecture, sinon ils sont accessibles uniquement en écriture.

```
;       REGISTRES CUSTOM CHIP
JOY1DAT equ    $00c   ; données du joystick r
INTENA  equ    $09A   ; interruptions possibles
INTENAR equ    $01c   ; interruptions possibles r
INTREQ  equ    $09c   ; demande d'interruption
INTREQR equ    $01e   ; même chose mais r
DMACON  equ    $096   ; contrôle dma
DMACONR equ    $002   ; contrôle dma r
COLOR00 equ    $180   ; couleur 0
COLOR01 equ    $182
COLOR02 equ    $184
COLOR03 equ    $186
COLOR04 equ    $188
COLOR05 equ    $18a
COLOR06 equ    $18c
COLOR07 equ    $18e
COLOR08 equ    $190
COLOR09 equ    $192
COLOR10 equ    $194
COLOR11 equ    $196
COLOR12 equ    $198
COLOR13 equ    $19a
COLOR14 equ    $19c
COLOR15 equ    $19e
COLOR16 equ    $1a0
COLOR17 equ    $1a2
COLOR18 equ    $1a4
COLOR19 equ    $1a6
COLOR20 equ    $1a8
COLOR21 equ    $1aa
COLOR22 equ    $1ac
COLOR23 equ    $1ae
COLOR24 equ    $1b0
COLOR25 equ    $1b2
COLOR26 equ    $1b4
COLOR27 equ    $1b6
COLOR28 equ    $1b8
COLOR29 equ    $1ba
COLOR30 equ    $1bc
COLOR31 equ    $1be
VHPOSR  equ    $006   ; position faisceau r

;       REGISTRES COPPER

COP1LC  equ    $080   ; 1 ère copper liste
COP2LC  equ    $084   ; 2 ème copper liste
COPJMP1 equ    $088   ; saut à la 1 ère copper liste
COPJMP2 equ    $08A   ; saut à la 2 ème copper liste

;       REGISTRES BITPLANE

BPLCON0 equ    $100   ; contrôle bitplane 0
BPLCON1 equ    $102   ; 1 valeur de scrolling
BPLCON2 equ    $104   ; 2 priorité sprite play
                        field
BPL1PTH equ    $0E0   ; ptr bitplane 1
BPL1PTL equ    $0E2
BPL2PTH equ    $0E4   ; ptr bitplane 2
BPL2PTL equ    $0E6
BPL3PTH equ    $0E8   ; ptr bitplane 3
BPL3PTL equ    $0Ea
BPL4PTH equ    $0Ec   ; ptr bitplane 4
BPL4PTL equ    $0Ee
BPL5PTH equ    $0f0   ; ptr bitplane 5
BPL5PTL equ    $0f2
BPL6PTH equ    $0f4   ; ptr bitplane 6
BPL6PTL equ    $0f6
BPL1MOD equ    $108   ; modulo pour bitplane
                        impair
BPL2MOD equ    $10A   ; modulo pour
                        bi t plane pair
DIWSTRT equ    $08E   ; départ fenêtre écran
DIWSTOP equ    $090   ; fin fenêtre écran
DDFSTRT equ    $092   ; bitplane dma start
DDFSTOP equ    $094   ; bitplane dma stop

;       REGISTRES BLITTER

BLTCON0 equ    $040   ; contrôle blitter 0
BLTCON1 equ    $042   ; contrôle blitter 1
BLTCPTH equ    $048   ; ptr source c
BLTCPTL equ    $04A
BLTBPTH equ    $04C   ; ptr source b
BLTBPTL equ    $04E
BLTAPTH equ    $050   ; ptr source a
BLTAPTL equ    $052
BLTDPTH equ    $054   ; ptr données cible d
BLTDPTL equ    $056
BLTCMOD equ    $060   ; modulo source c
BLTBMOD equ    $062   ; modulo source b
BLTAMOD equ    $064   ; modulo source a
BLTDMOD equ    $066   ; modulo cible d
BLTSIZE equ    $058   ; hauteur et largeur
                        fenètre blitter
BLTCDAT equ    $070   ; reg donnees source c
BLTBDAT equ    $072   ; reg donnees source b
BLTADAT equ    $074   ; reg donnees source a
BLTAFWM equ    $044   ; masque 1 er mot de
                        données source a
BLTALWM equ    $046   ; masque dernier mot
                        de données source a

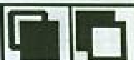
;       CIA-A REGISTRE PORT A
(BOUTON DE SOURIS et JOYSTICK)

CIAAPRA         equ     $BFE001

CHIP            equ     2       ; flag chip memory
CLEAR           equ     CHIP+$10000
; même chose initialisée avec des 0
READ    equ     1005 ; flag ouverture d'un fichier
                     ; en mode lecture
PlaneSize       equ     40*200
; 40 octets * 200 lignes = 320 * 200
PlaneNumber     equ     5
; nombre de plans 5 ce qui correspond à 32
couleurs
ExecBase        equ     4

OpenLibrary     equ     -552  ; lib-
name/version(d0,d1)
CloseLibrary    equ     -414  ; library(a1)
Forbid          equ     -132  ; désactive le multitache
Permit          equ     -138  ; réactive le multitache
   AllocMem     equ     -198  ;
taille/flags(d0,d1)
FreeMem         equ     -210  ; prt/taille(a1,d0)
Open            equ     -30   ; nom/mode(d1,d2)
Read            equ     -42   ;
fd/buffer/longeur(d1,d2,d3)
Close           equ     -36   ; fd(d1)


; le programme debute ici
Debut:
movem.l    d0-d7/a0-a7,-(sp) ; sauvegarde du
contexte
```



```
bsr     Open_Lib ; ouverture des bibliothèques
cmp     #0,d0   ; si erreur -> fermer les bibliothèques
beq.s   1$      ; ouvertes et sortir
bsr     Initialisations
bsr     Init_Planes ; allouer la mémoire pour l'écran
cmp     #0,d0   ; si erreur d'allocation -> sortir
beq.s   2$      ; en fermant les librairies etc...
bsr     Instale_Copper_Liste
bsr     Init_Copper
bsr     Clear_Palette ; la C clair

bsr     Mon_Programme

bsr     Restaure_Copper ; remetre anciène Copper Liste
bsr     Free_Planes ; libérer la mémoire de l'écran
2$ bsr     Restaurer
1$ bsr     Close_Lib ; fermer les bibliothèques

movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a7 ; restaurer le contexte et retour au CLI
rts

; Ici commence votre programme.
Mon_Programme:

bsr     Read_Bitmap ; charger le Bitmap
bsr     Init_Palette ; initialiser la palette
bsr     Init_IRQ    ; instaler la routine IRQ

move.l  #50,d0
bsr     Delay       ; delay de 50 balayages soit 1 s

1$ bsr     Test_Boutons ; attendre que l'on clique sur le bouton de gauche de la souris
cmp     #1,d0 ; a t'on cliqué ?
bne.s   1$   ; si non, goto 1$

bsr     Restaure_IRQ ; restaure l'ancienne IRQ
rts

; initialisation de l'IRQ
Init_IRQ:
move.l  #$dff000,a6
move.l  #saut_irq,a0    ; charger l'adr de l'endroi ou l'on doit faire un jmp à l'anciène routine
move.w  #$4ef9,(a0)+    ; code de jmp
move.l  $6c,(a0)        ; modifie la valeur du jmp pour l'anciène IRQ6 qui est vectorisée en $6c ce qui permet d'executer l'anciènne routine aprés la notre (éventuèlement juste un RTE)
move.l  #irq,$6c        ; nouveau vecteur IRQ
move.w  #$8010,INTENA(a6) ; autorise IT copper
move.w  #$0020,INTENA(a6) ; interdit le VBL

rts

; restaurer ancienne IRQ
Restaure_IRQ:
move.l  #$dff000,a6
move.l  #saut_irq,a0    ; recupere l'adr du jmp
add.l   #2,a0           ; incrémente jusqu'à la valeur de l'adresse du jmp
move.l  (a0),$6c        ; restaure l'ancien vecteur
move.w  #$8020,INTENA(a6) ; remet le VBL

rts

; routine IRQ
irq:
movem.l d0-d7/a0-a7,-(sp) ; sauvegarde des registres
move.l  #$dff000,a6
move.w  INTREQR(a6),d0  ; IT demandées
and.w   INTENAR(a6),d0  ; IT autorisées
btst    #4,d0           ; IT copper ?
beq.s   suite
; si pas interruption copper ou non autorisée on saute à l'anciène routine
move.w  #0,FlagIRQ
; signale que l'on a traite l'interruption
move.w  #$10,INTREQ(a6) ; IT traitée
suite:
movem.l (sp)+,d0-d7/a0-a7 ; restitue les registres
saut_irq:
nop                     ; fini l'interruption
nop                     ; place pour le jmp
nop
nop
; effectue un saut à l'ancienne routine éventuèlement RTE

; routine de delay indépendante
; du processeur 68000, 68010, 68020 ou 68030
Delay:
bsr     WaitIRQ  ; attend le passage du spot
dbra    d0,Delay ; décrémente le compteur
rts

; routine qui attend que l'interruption
; est été traitée ce qui correspond à la fin d'un balayge écran
; soit en 50 HZ 1/50 de seconde donc 50 passages = 1 seconde
WaitIRQ:
move.w  #1,FlagIRQ
Wait_for_IRQ:
cmp.w   #0,FlagIRQ  ; l'interruption à t'elle été traitée ?
bne.s   Wait_for_IRQ ; si non alors on attend
rts

; Routine qui lit les Bitplanes d'une image en RAW format.
Read_Bitmap:
move.l  DosBase,a6  ; adresse de la dos.library
move.l  #READ,d2    ; mode lecture
move.l  #Bitmap,d1  ; ptr sur le nom du fichier
jsr     Open(a6)    ; ouvre le fichier
move.l  d0,fd       ; sauve le file descriptor
cmp     #0,d0
beq.s   1$          ; si 0 erreur et sortie

move.l  fd,d1       ; sinon lire le fichier
move.l  Plane,d2    ; ptr sur le buffer ici le Bit-Plane
move.l  #PlaneSize*PlaneNumber,d3 ; nb d'octets à lire
jsr     Read(a6)

move.l  fd,d1       ; fermer le fichier
jsr     Close(a6)

1$ rts

; Ouverture des bibliothèques avec retour d'erreur
; (0 erreur, 1 OK)
Open_Lib:
move.l  ExecBase,a6

move.l  #Graphic,a1   ; nom de la bibliothèque graphique
moveq   #0,d0         ; version
jsr     OpenLibrary(a6)
move.l  d0,GfxBase    ; sauver le pointeur sur GfxBase
cmp     #0,d0         ; si erreur retourner 0
beq.s   1$

move.l  #Intuition,a1 ; même chose avec intuition
moveq   #0,d0
jsr     OpenLibrary(a6)
move.l  d0,IntuitionBase
cmp     #0,d0
beq.s   1$

move.l  #Dos,a1
moveq   #0,d0
jsr     OpenLibrary(a6)
move.l  d0,DosBase
cmp     #0,d0
beq.s   1$

moveq   #1,d0         ; retour OK
rts

1$ moveq   #0,d0      ; retour erreur
rts

; Fermeture des bibliothèques ouvertes.
Close_Lib:
move.l  ExecBase,a6

move.l  DosBase,a1
cmp     #0,a1         ; si a1=0 => dos.library
beq.s   1$            ; n'est pas ouverte don il ne faut pas la fermer sinon...
jsr     CloseLibrary(a6)

    1$ move.l  IntuitionBase,a1 ; idem
    cmp     #0,a1
    beq.s   2$
    jsr     CloseLibrary(a6)

    2$ move.l  GfxBase,a1
    cmp     #0,a1
    beq.s   3$
    jsr     CloseLibrary(a6)

3$ rts

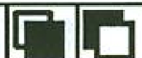
; Initialisations en vue d'une sortie "propre".
Initialisations:
move.b  #%10000111,$bfd100 ; arrète les drives
move.l  ExecBase,a6
jsr     Forbid(a6)    ; desactive le multitache
move.l  #$dff000,a6
move.w  INTENAR(a6),copy_of_intena ; recupere le valeur de INTENAR
or.w    #$8000,copy_of_intena   ; positionne le bit set/clear
move.w  DMACONR(a6),copy_of_dmacon ; idem
or.w    #$8000,copy_of_dmacon
move.w  #%100000,DMACON(a6); vire les sprites
move.w  #$87c0,DMACON(a6) ; activer DMA

rts

; Sortie "propre".
Restaurer:
move.l  #$dff000,a6
move.w  #$7fff,INTENA(a6) ; nétoie INTENA
move.w  copy_of_intena,INTENA(a6) ; restitue INTENA
move.w  #$7fff,DMACON(a6) ; idem
move.w  copy_of_dmacon,DMACON(a6)
move.l  ExecBase,a6
jsr     Permit(a6)    ; restaure le multitache

rts

; Initialise les registres de controle du Copper.(Voir N° 14)
Init_Copper:
move.l  #$dff000,a6
move.l  #CopperListe,COP1LC(a6) ; adresse de notre Copper Liste
clr.w   COPJMP1(a6) ; déclenche l'execution de celle ci
; initialisation du playfield, coordonnées de la fenêtre d'écran
move.w  #$2c81,DIWSTRT(a6)
move.w  #$f4c1,DIWSTOP(a6)
move.w  #$0038,DDFSTRT(a6)
move.w  #$00d0,DDFSTOP(a6)
; resolution, mode et nb de BitPlanes
move.w  #%0101001000000000,BPLCON0(a6)
clr.w   BPLCON1(a6)
```



```
clr.w     BPLCON2(a6)
clr.w     BPL1MOD(a6)
clr.w     BPL2MOD(a6)

rts

; Restaure l'ancienne Copper Liste.
Restaure_Copper:
move.l    GfxBase,a0
move.l    #$dff000,a6
move.l    38(a0),COP1LC(a6)
; 38 = offset de l'ancienne copper liste dans GfxBase
clr.w     COPJMP1(a6)     ; copper liste activée

rts

; Installer la copper liste et en particulier les ptrs Bitplane.
Instale_Copper_Liste:
move.l    #CopperListe,a0 ; adr de la copper liste dans a0
move.l    Plane,d0 ; adr du plan 1 dans d0
adda.l    #2,a0 ; a0 pointe sur la valeur du 1er MOVE
moveq     #4,d1   ; indice de boucle

1$   swap    d0      ; octet de poid fort de l'adresse
move.w    d0,(a0)  ; valeur du MOVE
swap      d0      ; octet de poid faible de l'adresse
adda.l    #4,a0 ; a0 pointe sur la valeur du MOVE suivant
move.w    d0,(a0)  ; valeur du MOVE
adda.l    #4,a0 ; a0 pointe sur la valeur du MOVE suivant
add.l     #PlaneSize,d0 ; ajouter la taille d'un plan
dbra      d1,1$

rts

; fonction qui teste le boutons de feu du joystick et le bouton de gauche de la souris retourne 0 si rien 1 si souris, 2 si joystick
Test_Boutons:
btst      #6,CIAAPRA  ; test souris
beq.s     1$          ; bouton de gauche souris OK
btst      #7,CIAAPRA  ; feu joystick OK
beq.s     2$          ; rien
moveq     #0,d0

rts

1$   moveq    #1,d0
rts

2$   moveq    #2,d0
rts

; Allocation du Bitplane.
Init_Planes:
move.l    ExecBase,a6
move.l    #PlaneSize*PlaneNumber,d0 ; taille du plan
move.l    #CLEAR,d1   ; mémoire chip et initialisée avec des 0
jsr       AllocMem(a6)
move.l    d0,Plane    ; sauver le ptr sur le Bit-Plane

rts

; Liberer la memoire du Bitplane.
Free_Planes:
move.l    ExecBase,a6
move.l    Plane,a1            ; ptr BitPlane
move.l    #PlaneSize*PlaneNumber,d0 ; taille
jsr       FreeMem(a6)

rts

; Initialisation de la palette: tout en noir.
Clear_Palette:
move      #31,d0     ; nombre de registres à modifier -1
move.l    #COLOR00,a0 ; adr de COLOR0 relative aux Custom Chips
adda.l    #$dff000,a0 ; adr absolue de COLOR0
1$   move.w   #0,(a0)+    ; 0 dans COLOR0 et incrémente le ptr
dbra      d0,1$      ; répéter tant que >0 et décrémenter le compteur

rts

; Initialisation de la Palette.
; à vous de choisir les couleurs
Init_Palette:
move.l    #$dff000,a6
move.w    #$0000,COLOR00(a6)
move.w    #$0fff,COLOR01(a6)
move.w    #$0eee,COLOR02(a6)
move.w    #$0ddd,COLOR03(a6)
move.w    #$0bbb,COLOR04(a6)
move.w    #$0f60,COLOR05(a6)
move.w    #$0f00,COLOR06(a6)
move.w    #$0d00,COLOR07(a6)
move.w    #$0f80,COLOR08(a6)
move.w    #$0fb0,COLOR09(a6)
move.w    #$0fd0,COLOR10(a6)
move.w    #$0dd0,COLOR11(a6)
move.w    #$0ff9,COLOR12(a6)
move.w    #$006f,COLOR13(a6)
move.w    #$000b,COLOR14(a6)
move.w    #$0006,COLOR15(a6)
move.w    #$04a4,COLOR16(a6)
move.w    #$0282,COLOR17(a6)
move.w    #$0060,COLOR18(a6)
move.w    #$0fca,COLOR19(a6)
move.w    #$0022,COLOR20(a6)
move.w    #$0133,COLOR21(a6)
move.w    #$0255,COLOR22(a6)
move.w    #$0366,COLOR23(a6)
move.w    #$0000,COLOR24(a6)
move.w    #$0222,COLOR25(a6)
move.w    #$0444,COLOR26(a6)
move.w    #$0666,COLOR27(a6)
move.w    #$0999,COLOR28(a6)
move.w    #$0bbb,COLOR29(a6)
move.w    #$0ddd,COLOR30(a6)
move.w    #$0fff,COLOR31(a6)

rts

; zone des datas

dseg

CopperListe:
dc.w      $0e0,$0   ; charger BPL1PTH
dc.w      $0e2,$0   ; charger BPL1PTL
dc.w      $0e4,$0
dc.w      $0e6,$0
dc.w      $0e8,$0
dc.w      $0ea,$0
dc.w      $0ec,$0
dc.w      $0ee,$0
dc.w      $0f0,$0
dc.w      $0f2,$0
dc.w      $0f4,$0
dc.w      $0f6,$0

; c'est ici que vous pouvez rajouter vos instructions dans la copper liste. Par exenple nous allons changer 3 fois la couleur du fond qui sera rouge puis verte et enfin bleu. Si vous voulez un fond noir, supprimez les 5 lignes suivantes.

dc.w      $180,$0f00  ; du rouge
dc.w      $6401,$fffe ; WAIT ligne 100
dc.w      $180,$00f0  ; vert
dc.w      $ff01,$fffe ; WAIT ligne 200
dc.w      $180,$000f  ; bleu
dc.w      $ffe1,$fffe
dc.w      $1c01,$fffe ; attente de la ligne 283
dc.w      $009c,$8010 ; MOVE $8010,INTERQ
; declenche l'interruption copper a chaque passage sur la ligne 283
dc.l      $fffffffe   ; fin de la copper liste

even   ; Pointeur ecran
Plane:        dc.l    0

even   ; routine IRQ
FlagIRQ:      dc.w    0

even   ; routines Initialisation et Restaurer
copy_of_dmacon: dc.w    0      ; sauvegarde de DMACON
copy_of_intena: dc.w    0      ; sauvegarde de INTENA

even   ; Open_Lib et Close_Lib
GfxBase:        dc.l    0
IntuitionBase:  dc.l    0
DosBase:        dc.l    0
Graphic:        dc.b    "graphics.library",0
Intuition:      dc.b    "intuition.library",0
Dos:            dc.b    "dos.library",0

even   ; routine Read_Bitmap
fd:          dc.l    0     ; file descriptor
; Pensez à mettre le nom de votre image ici.
Bitmap:                                dc.b "nom_de_ton_image",0
```

Ouf, c'est fini! Surtout gardez bien ces routines au chaud car elles serviront dans les prochains numéros (surtout les routines d'initialisations) ou il sera question du Blitter (entre autres). Je donnerai alors juste le bsr et à vous de repêcher la routine dans notre bibliothèque. Si il y a des modifications à faire sur une fonction, elle repassera entièrement.

Encore un dernier détail, pour compiler avec *Aztec* utilisez les options suivantes *"as -C -D asm.a"* et *"ln +Cdb asm"*. Bien qu'ayant été écrit en Aztec la transposition dans un autre assembleur ne devrait pas poser trop de problèmes. Par exemple, si vous utilisez ***asm68k*** (assembleur du DP) il semble qu'il ne reconnaisse pas les instructions du type *move.l #etiquette,Reg*. Remplacez les donc par des lea etiquette,Reg. Si vous utilisez cet assembleur linkez avec le flag CHIP si vous avez une extention mémoire (conseil valable également pour ceux qui utilisent le ***Lattice*** ou le ***Metacomco*** qui utilisent aussi *Blink*). Pour ***Seka*** il faut changer tous les equ en =, et en général il faut remplacer les étiquettes temporaires (*1$, 2$* etc...) par de vraies étiquettes (*a1: a2:* etc...).

Bon courage pour taper tout cela. Et pour les flémards pensez au *3615 code DEEP* et au téléchargement. Mais surtout ayez une pensée Zémue pour moi, pauvre mercenaire de l'informatique (*YETI: y va m'faire chialer)*

Romeo Rapido



PROCHAINEMENT SUR VOS ECRANS

Ce mois ci, les nouveautés ont été aussi nombreuses que bien réalisées. Les programmeurs redécouvrent semble t'il l'Amiga, et la qualité des softs commence a être intéressante! J'espére que ce n'est pas provisoire, et c'est ce que nous démontre DELPHINE SOFTWARE avec **CASTLE WARRIOR.** Fils du roi Richard, vous avez pour mission de retrouver l'antidote du poison qui est en train de tuer votre père. Vous devrez affronter dans le château de Zangor (le méchant de l'histoire)des bras gluants sortants des murs, des chauves souris, du piranhas géant... et bien d'autres bébêtes du même style.

Quand un film pas trop mal sort à l'écran, on peut être à peu prés sur que le soft arrive! **INDIANA JONES "THE LAST CRUSADE"** ne faillit pas à la régle, et LUCASFILM GAME nous propose même 2 versions: un jeu d'arcade/action (développé conjointement avec US GOLD), et une aventure. Pour l'arcade comme pour l'aventure, le scénario reste le même: en 1938, votre père a été kidnappé par la Gestapo, et Hitler est bien décidé à récuperer le Graal. Vous devrez donc trouver le temple du Graal très vite et libérer votre père! Bon, deux mots sur le soft d'aventure: le principe (et j'en connais qui v'ont être content) est le même que *Zac Mc Kracken*! L'ensemble du jeu sera donc en 3D, et se pilotera entièrement à la souris. De plus, le scénario sera bien plus riche que dans le jeu d'arcade, et bien plus même, que dans le film! On y verra des endroits et des personnages qui n'apparaissent pas dans le film (???). La sortie est prévue pour Septembre, et ça va être dur d'attendre...



Indiana Jones

Toujours de chez LUCASFILM, **LOOM** est un jeu un peu bizaroïde: ce sera un jeu d'aventure fantastique à l'époque mythique des corporations. Pas de menu, pas de texte, mais une gestion par musique et par icones. Le manuel sera digne du jeu, puisque que ce sera une cassette audio contenant de la musique et des bruitages! Si vous n'avez pas tout compris ca ne fait rien, moi non plus! le moi d'Octobre promets d'être bizarre....

Pour finir avec LUCASFILM, **BATTLE OF BRITAIN** reprendra comme toile de fond la 2ème guerre mondiale. Hitler (encore lui!) envoit la Luftwaffe sur le sol Anglais, et une bataille aérienne commence. Prévu pour Octobre.

OCEAN nous ramène à des choses un peu plus familières avec **NEW ZEALAND STORY**, qui est l'histoire d'un tout petit mignon tout plein gentil et adorable Kiwi qui part à la recherche de toute sa famille. En cours de route il devra se méfier des vilains gros gras laid beurk caca boudin lapins, grenouilles et autres chauves souris qui font rien que de l'embêter! Et bien moi qui vous le dit que j'ai vu la démo et que c'est super que des gens comme OCEAN qu'ils sortent des jeux comme ca parce que d'abord c'est vachement bien fait et rigolo et que moi j'aime ca! na! sortie prévue pour Juillet.

Y'a pas 5 minutes, je disais que quand un film sort, le soft arrive tout de suite après: et bien au mois de juillet, le film **BATMAN** arrive dans toute les bonnes salles de projection, et je vous laisse deviner ce que va sortir OCEAN tout de suite après....

Du côté d'US GOLD, on ne chôme pas non plus. D'abord, une triste nouvelle: **OUTRUN EUROPA** ne sortira pas avant l'année prochaine. La raison est la suivante:" *Etant donné la qualité des produits qui sont sur le marché, nous préférons sortir un produit qui soit extrêmement bien réalisé, plutôt que quelque chose de baclé. C'est pourquoi nous avons repoussé la sortie du jeu, car le produit final ne nous plaisait pas à 100%. On va donc entièrement le reprogrammer et apporter de grosses modifications pour que ce soit un jeu exemplaire!*". Clap clap clap, je ne peux qu'approuver cette sage décision, et trop rare est de constater qu'un éditeur qui n'a plus rien à prouver, décide tout seul que le joueur mérite mieux que ca! J'en connais qui feraient bien de suivre cet exemple car, sans citer de noms, c'est vrai que parfois certains éditeurs nous prennent pour des cons (Expression, je le rappelle, déposée par *Hebdogiciel* et sous copyright!).

HEAVY METAL-ACCESS quand à lui, est une simulation de tank. Arcade et stratégie seront au rendez vous pour une mission qui sortira au mois de Septembre.

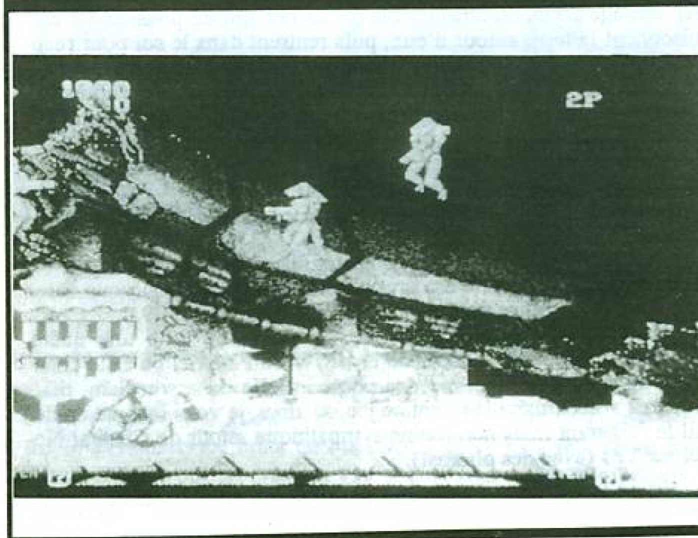
Du côté de chez GREMLIN, sortira **RALLY SIMULATOR** vers le mois de Septembre. Ce sera donc un simulateur de conduite "sport", du genre *RAC Lombard Rally*.

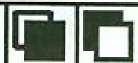
Thierry R.

FORGOTTEN WORLDS

(CAPCOM - US GOLD)

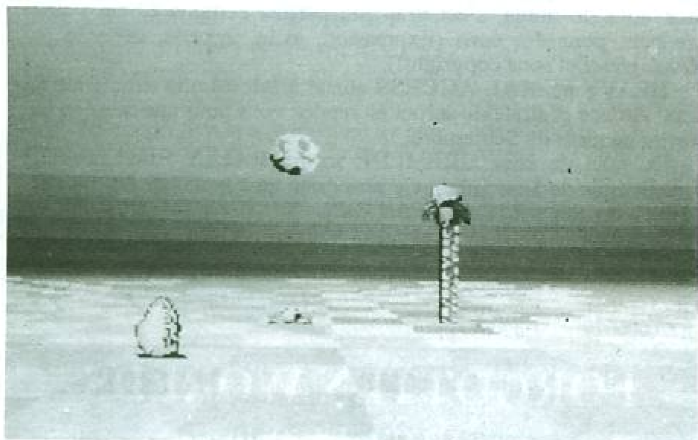
Voilà incontestablement la plus belle et la plus réussie de toutes les conversions d'arcade! Par rapport au jeu de café, il ne manque que deux niveaux, mais tout le reste y est: scrolling différentiel, jeu à deux simultané, bobs remplissants jusqu'à 1/3 de l'écran, un maximum de couleurs et de sons, et sans jamais pour cela ralentir l'animation qui est parfaite! C'est à ce demander comment Capcom a fait pour réaliser un tel chef d'oeuvre... Une multitude d'ennemis vous attaquent de toute part, et quand ils meurent, ils laissent une petite pastille derrière eux. Cette pastille est en fait de l'argent, et vous devez en ramasser un maximum car, en milieu de parcours, vous pourrez entrer dans une petite boutique pour acheter des armes plus puissantes, des renseignements sur les différents ennemis qui vous attendent, ou bien encore, des vies supplémentaires. A la fin de chaque tableau, vous devrez affronter le "Gardien" et bien évidemment, ce n'est pas une mince affaire... Pour une fois, le scénario n'a ici aucune importance, et seule l'action compte. Même si vous êtes blasé par la multitude de shoot them up qui nous envahissent quotidienement, vous ne pourrez pas rester indifférent à celui ci. Indiscutablement, c'est le meilleur!



ARCHIPELAGOS

Logotron



Les Anciens, il y a de cela fort longtemps, avaient développé le pouvoir de la pensée de façon fantastique. Ils pouvaient, rien qu'en l'imaginant, créer de la matière. De cette façon, ils imaginèrent les Archipelagos, îles paradisiaques ou ils venaient se détendre et boire le thé. Un jour, des Visiteurs arrivèrent, et implantèrent un Obélisque de granit immuable sur chaque ile, délimitant ainsi le territoire qu'ils venaient de conquérir. Par la suite, ils massacrèrent les Anciens et déverserent leur sang dans la terre. Leurs corps furent transformés en pierres, et un poison mortel se développa peu à peu sur chaque Archipelagos. Les Visiteurs se lacèrent bien vite de ce paradis et partirent, laissant derrière eux, le fruit de leur folie meurtrière...

Vous incarnez l'esprit d'un Ancien, flottant à un mètre au dessus du sol, et vous devez détruire chaque Obélisque qui se trouve sur chaque Archipelagos. L'Obélisque tient son pouvoir des pierres (les corps des Anciens), ce qui veut dire, qu'il faut détruire chaque pierre se trouvant sur l'ile. La seule condition pour détruire une pierre est qu'il faut impérativement que cette dernière soit reliée par la terre à l'Obélisque. En effet, il peut arriver qu'une pierre se trouve sur une petite île adjacente à celle de l'Obélisque. Vous devrez donc, le cas échéant, créer de la terre afin de relier ces deux iles pour pouvoir détruire la pierre. Une fois toutes les pierres détruites, vous disposez de 90 secondes pour détruire l'Obélisque. Tout ça ne serait pas bien méchant si vous ne deviez pas faire face à quelques dangers: En premier lieu, il y a les Arbres. Ces charmants conifères poussent d'une bien étrange façon. A chaque fois qu'ils ont fini de pousser, ils empoisonnent la terre autour d'eux, puis rentrent dans le sol pour réapparaîtrent dans votre direction (proportionnelle à la distance qui vous sépare d'eux) en recommencant leur manège infernal. Puis après, arrive dans l'ordre, le Nécromancien, sorte de goinfre qui tourne autour de l'Archipelagos et qui en dévore un morceau à chaque tour, les Oeufs sanguinaires qui explosent lors d'un orage, répandant ainsi sur l'île le poison qu'ils contenaient, ou encore les Ames Perdues, qui se trouvent être un tourbillon avec qui il ne vaut mieux pas s'attarder!

Comme vous pouvez le constater, la richesse de ce jeu est exemplaire! Sa difficulté est savamment dosée, et quand vous aurez finit le niveau 1, dites vous qu'il n'en reste plus que 9999....

Alors débrouillez vous comme vous voulez, faite une quête, mendiez, revendez le Pioneer de la BMW du Paternel ou faite chanter votre grande soeur avec des photos d'elle dans son bain, mais procurez vous impérativement ce jeu ou alors, je vous raconte en détail le fulgurant mais non moins sympathique retour de Chantal Nobel sur TF1 (avec des photos!).

Thierry R.

VOYAGER

Ocean

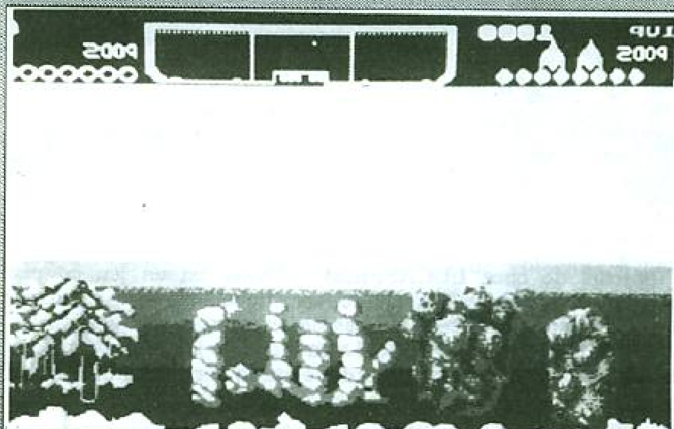
En 1977, les Américains lancèrent la sonde Voyager II, invitant les éventuelles vies extra-terrestres à venir sur terre. Des dizaines d'années plus tard, les Roxiz captèrent ce message et en profitèrent pour s'apprêter à envahir la terre. Juste avant de faire le grand saut, ils se réunirent sur les 10 lunes de Saturne. C'est sur l'une de ces lunes, Janus, la moins bien gardée, que votre mission commence: vous devez anéantir tout ce petit monde sans aucune aide extérieure. Au début du jeu, vous ne disposez que d'un tank primaire avec un petit radar, un ordinateur de bord et un laser comme seule arme. Sur chacune des lunes, il vous faudra abattre 80 vaisseaux avant de pouvoir passer à la lune suivante. Au cours de la bataille, vous récolterez des capsules d'énergie qui augmenteront votre puissance de feu, ainsi que des caméras. En larguant une caméra, vous pourrez ainsi survoler la lune sur laquelle vous vous trouvez, et éventuellement, détruire quelques vaisseaux que vous ne pouvez pas atteindre de là où vous êtes. Au bout d'un certain temps, et après avoir récolté assez d'énergie, votre tank pourra se transformer en vaisseau, et ainsi, vous pourrez vous déplacer beaucoup plus vite. Au cours du jeu, de nouvelles armes et de nouvelles possibilités apparaitront, et vos ennemis seront pour leur part, de plus en plus malins...

L'ensemble du jeu est en 3D surfaces pleines, rapide et assez joli. Seule ombre au tableau, les quelques 31 touches nécessaires pour le bon fonctionnement du jeu sont carrément barbantes, et l'on est sans cesse obligé de lire la doc toutes les 5 minutes pour savoir quoi faire... J'eusse aimé un peu plus de simplicité! Néanmoins, le jeu est très bien fait, si ce n'est sont étrange ressemblance avec Starglider II, mais on ne peu quand même pas dire que cela soit un défaut, bien au contraire...

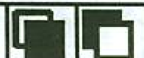
Thierry R.

THE DEEP

US Gold



Enfin un petit jeu simple et amusant! Pas besoin ici de mémoriser 78 touches avec des *ALT* et des *CTRL* dans tous les sens, pas besoin non plus d'apprendre une doc aussi volumineuse que le bottin de Paris par cœur. Non non non... Ici on joue! L'action se passe sur l'eau et de profil: vous dirigez un bateau, et vous devez lâcher des grenades sous-marines sur vos ennemis qui passent juste en dessous de vous. De temps en temps vous recoltez des bonus, et, à un moment donné, vous devez vous transformer en petit sous-marin pour aller chercher un petit jeton qui vous permettra de passer au tableau suivant. Entre chaque niveau il y a un petit interlude qui consiste soit, à détruire un autre bâteau, soit, à protéger un convoi sortant d'un port. Le mode "deux joueurs simultanés" est fourni d'origine, et je vous le recommande, car, seul, on est assez vite débordé! Que dire d'autre, si ce n'est que les graphismes et bruitages sont tout à fait corrects, et que vous pouvez acquérir ce jeu sans aucune crainte. J'en redemande!



LORDS OF THE RISING SUN

L'action se situe dans le Japon du XII ème siècle. Vous incarnez l'un des deux frères Minamoto et dirigez la rébellion contre le clan dominant, les Taira, avec pour but le titre de Shogun, c'est-à-dire maître suprême du Japon. Selon le choix du frère que vous décidez d'incarner, le jeu sera plutôt stratégique (pas de scènes d'arcade) ou plutôt action. Vous dirigez trois armées que vous déplacez le long des routes, en vue de conquérir les 19 châteaux de l'île. Quand vous arrivez dans une ville ou un château occupé par l'ennemi vous pouvez lui proposer de se rendre (il accepte rarement) ou d'établir un siège. Apparaît alors une scène d'arcade dans laquelle vous dirigez votre chef à l'intérieur du château, à la recherche du donjon principal. De même, lors d'une rencontre sur une route, vous avez les mêmes choix sauf qu'en cas de conflit, vous dirigez toute votre armée. A vous de gérer soigneusement les archers et les samouraïs et je dois dire que le carnage qui se produit lorsque les forces en présence sont trop inégales est très amusant à regarder.

Je crains que Cinemaware ne se soit fourvoyé en choisissant la délicate voie des 'mi-chemins'. Les amateurs de stratégie trouveront le jeusimpliste (comment en serait-il autrement alors qu'on ne dirige que troisarmées?) et les fous du joystick trouveront avec difficulté le moyen de remporter la victoire lors des scènes d'arcade (mais celles-ci sont très bien réalisées). Un jeu à réserver aux inconditionnels de Cinemaware, et pour patienter en attendant le suivant.

C.B



BEAM

MAGIC BYTES

Il y a des petits jeux comme ça qui, au premier abord, ne payent pas de mine, et qui se révèlent finalement très amusants!

BEAM en fait partie. En deux mots, la petite histoire: vous dirigez une petite fusée et vous devez rétablir le contact entre plusieurs stations d'énergie. Le jeu est vu de dessus, et deux modes de pilotage sont disponibles: avec ou sans inertie. Il va sans dire que cette deuxième solution est quand même plus simple! Au début de chaque tableau, une seule station d'energie fonctionne. Pour alimenter une autre station, il faut qu'elle se trouve allignée perpendiculairement ou horizontalement à celle dont vous avez décidé de pomper de l'énergie. Vous percutez donc la station qui fonctionne, votre fusée devient rouge (elle transporte l'énergie), et vous percutez ensuite une station inactive. Cette dernière se trouve maintenant allimentée, et un rayon laser relie en permanence les deux stations. Il ne vous reste qu'à répéter l'opération pour les autres stations, et quand elles sont toutes en fonction, une petite sortie apparait qui vous permet ainsi d'accéder au niveau suivant. Comme vous vous en seriez douté, il est très largement déconseillé de toucher ce rayon. Peu à peu, vous tissez donc en quelque sorte, votre propre piège! C'est effectivement sur l'ordre de mise en marche des différentes stations, que repose tout le jeu. Si vous n'allumez pas les stations dans un ordre bien précis, vous serez entouré de rayons laser, et ne pourrez pas atteindre la sortie! De plus, vous devrez aussi vous méfier des différents pièges qui parsèment chaque tableau.

Sans être une super production, BEAM est beau, simple de conception et surtout, extrêmement progrèssif au niveau de la difficulté. Un bon jeu avec lequel vous pourrez vous amuser jusqu'au bout de la nuit....

Thierry R.

TEST DRIVE II *THE DUEL*

Je viens à l'instant de rater un virage sur une corniche et ma belle F40 a décrit un vol plané avant d'être sévérèment rappelée à l'ordre par la dure loi de la pesanteur. Vous en connaissez beaucoup des simulateurs de voiture qui font également simulateur de vol, vous? Ne cherchez pas, iln'y en a qu'un seul: *Test Drive II*.

J'avoue lors de la prise en main m'être demandé ce que vaudrait cettesuite face aux *Crazy Cars II* et autres *Super Hang On*. Et je n'ai pas été déçu: bien que les programmeurs aient davantage changé la forme que le fond, le résultat est digne d'intérêt et tout aussi passionnant que la première mouture. Mais voyons de quoi il s'agit. Le menu principal vous offre la possibilité de choisir votre voiture (2 disponibles sur le *Masterdisk*, mais 5 sur la disquette *Cars*) et votre scénario (à l'heure actuelle,le seul scénario complémentaire est California, mais d'autres vont sûrement arriver). Vous avez ensuite le choix entre deux types de course:contre la montre et le Duel contre l'ordinateur. Il vaut mieux s'être entraîné tout seul avant d'affronter celui-ci car il est redoutable. Mais heureusement, un autre menu vous permet de sélectionner la difficulté du jeu, celle-ci influant également sur les capacités de l'autre. Et enfin,vous vous retrouvez au volant d'une des plus puissantes voitures fabriquées à ce jour: Porsche 959, Ferrari F40 ...



Le jeu lui-même est très technique: seule une connaissance parfaite du terrain vous enseignera les virages difficiles où il faut ralentir, et les lignes droites où l'on peut accélérer sans danger. Pour corser le jeu, il vous faudra éviter la police et vous arrêter pile devant la stationservice faute de quoi votre score sera sanctionné de 20 secondes, ce qui est énorme. Les décors sont variés et procurent un réel dépaysement. Bref, une suite indispensable à Test Drive.

Cédric BEUST

EXPLORA II

Quel plaisir de retrouver notre cher chronoscaphe! On peut dire que cette suite était attendue et **Infomédia** s'est vraiment surpassé pour nous offrir un jeu passionnant. Les programmeurs ont fait beaucoup d'efforts sur la convivialité et ont pris en compte beaucoup de griefs qu'on leur reprochait lors du premier volet. Ainsi, les icônes sont plus compréhensibles, plus grands, et comble du luxe: il est possible de sauver sa partie! Mais voyons l'histoire: au moment de retourner chez vous, en 1922, Explora a eu un ennui mécanique et vous a déposé dans une époque inconnue. Vous devez regagner le château natal, et pour ce faire il faut fournir à la machine l'énergie dont elle a besoin. Cette énergie a la forme de tout ce qui est métallique. Chaque objet peut opérer une translation dans le passé ou le futur en fonction de sa radioactivité (mouais, c'est vrai, le fer n'est pas particulièrement radioactif, mais passons). Votre quête consistera donc essentiellement à trouver le précieux métal, en sachant que chaque objet doit être utilisé à un moment bien précis, afin de parcourir les treize époques disponibles. Evidemment, certains objets métalliques servent à autre chose qu'à nourrir l'estomac glouton d'Explora, alors à vous de faire la part des choses. Côté déplacement, les choses se sont singulièrement simplifiées: on ne peut qu'avancer ou reculer. Mais cette simplicité d'action ne nuit pas à la difficulté du jeu, comme vous pourrez vous en apercevoir.

Il est incontestable qu'Infomédia a réussi à imposer un nouveau style de jeu d'aventures. Point n'est besoin de clavier, de descriptions qui n'en finissent pas ou d'usage intensif du clavier. Les discours sont brefs (et même parlés avec des accents pittoresques!) et il vous faudra agir avec diplomatie en face de personnages tatillons sur les principes. Mais la perfection n'étant pas de ce monde, je me permettrai d'émettre quelques remarques (pour Explora III!): pourquoi limiter à un le nombre de jeux de sauvegarde par disquette (le fichier fait 205 octets!)? Pourquoi ne reconnaître que df1: et pas df2: (gênant pour les Amiga 2000)? Enfin,pourquoi faut-il parfois s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir à cliquer certains icônes? Mais ces petits détails sont rapidement oubliés face à la beauté des images et à l'intérêt de l'aventure.

LA SOLUTION D'EXPLORA

Notations utilisées:
P Prendre U Utiliser
A Avancer R Reculer

Remarque: la façon dont se joue le jeu fait que cette solution se résume à quelques lignes. Mais ne vous y trompez pas: il faut beaucoup de recherches avant de trouver le bon chemin.

1:A, P pièces-ancre, A, P jarre-sel-coffre, R, R, pièces -> 4
4:A, P anneau-fer de lance, R, anneau -> 3
3:A, A, P clé, U clé sur forgeron, U clé sur porte, A, (prendreoutre), P clé, P enclume, R, R, enclume -> 10
10:P épée-fourreau, fourreau -> 11
11:U épée sur serpent, U épée sur branche, U fer de lance surbranche, P fragments, fragments -> 13
13:P fer, A, U gant sur mousquetaire, (...), U fer sur cheval, U épée sur garde, U jarre sur tonneau, A, (échanger le coffret contre les10 ferrets et la dague), A, U clé sur porte, A, P vase-fleurs, Uvase sur feu, U dague sur passage secret, A, (prendre les 2 ferrets manquants, scène interdite au moins de 18 ans!), A, (donner les ferrets contre la bague), A, dague -> 2
2:A, P gobelet-collier, A, A, U ancre sur petit rocher, A, (donnerjarre de vin au cyclope), U lance sur Polyphème, U jarre sur sang,R, R, R, gobelet -> 5
5:A, A, P liane-caillou, A, (utiliser l'antidote, prendre lesclous), R, R, clous -> 6
6:A, A, P bouclier, A, (donner le sang, prendre le sceptre), R, Rbouclier -> 99:P cierges, collier -> 7
7:A, U cierges sur l'équipage, U liane sur mât, A, A, A, A, A, Pboucles d'oreilles, R, boucles -> 8
8:A, U épée sur rocher, P haut-bas de l'épée brisée, A, U bas sur lavache, P corne, R, R, haut de l'épée -> 12
12:U sceptre sur monarque, A, A, U corne sur Roland, R, R

Mettre Durandal dans le générateur et vous vous retrouvez à la maison.

Cédric Beust

J.R.R. TOLKIEN'S War In Middle Earth

(MELBOURNE HOUSE)

Oyez, oyez bonnes gens!!! Vous êtes amateurs de jeux de rôles? Vous en êtes à la 1437ème page du "seigneure des anneaux" de ce génial écrivain qu'est J.R.R. Tolkien, Vous revez depuis tout petit de vivre une aventure dans l'ère magique du moyen-age fantastique? Alors courrez acheter ce soft chez votre crémerie habituelle!!!

Commençons comme d'habitude par l'habillage: bonne présentation, évidemment il ne faut pas trop chercher les pages en Français dans la doc, il y en a 3 sur 55..... Heureusement le manuel est fort bien écrit, trés utile et intéressant. Juste une critique, il n'y a pas assez de renseignements sur le déroulement d'une partie par rapport à la description du monde des terres du milieu. En tout cas ce n'est pas Tolkien qui critiquerait la réalisation informatique de son roman fantastique : exellente adaptation. Les profanes, de leur coté, n'auront pas de problème car tout est parfaitement expliqué.



En ce qui concerne le scénario....je ne peux rien dire à ce sujet car c'est exactement celui de l'aventure imaginée par Tolkien. L'idée et le developpement sont tres fidèles au roman.

Attaquons à présent la réalisation matériel du soft!!! (Aï aï aï....).

Graphisme!: Graphisme? Ou ça ? Ha...là... Ha bon.... QUAND aurons nous des graphismes AMIGA??? bah, c'est clair, visible et compréhensible. La carte est également bien faite.

Son:.........oui....ne soyons pas trop difficile, il y en a plusieurs, qui détendent un peu l'atmosphère. Une exception pourtant -qui concerne également le graphisme- les immages et la musique de présentation sont superbes!!!

Passons à l'animation. Oui,... bof! Celle de la carte (scrolling multidirectionnel) est trop saccadée mais rapide. Quand à l'animation des personnages, elle est moyenne. Le moins que l'on puisse dire c'est qu'ils ne se sont pas trop fatigué dans ce domaine. Un compliment pour leur accélérateur de temps qui est parfois trés utile!

LENT!!!! Ce qu'il peut être lent quand il se met à chercher quelque chose sur cette disquette!! Tudjuuu!! C'est, je dois le reconnaitre, le seul défaut réel dans son utilisation. La souris est naturellement l'instrument de "travail" le plus sollicité, mais les touches sont à votre disposition. La partie Jeu de rôle est bien faite car il y a réelement une multitude de solutions et de situations possibles.

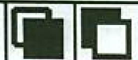
En conclusion, je dirais Bravo!! exellent jeu de rôle/aventure/wargame (wargame car vous vous fabriquez petit à petit une armée). la visualisation de votre situation se fait sans équivoque. Un soft à posséder, sans nul doute dans sa logithèque.

Pour finir n'oubliez pas que vous jouez contre le temps!!! Deux tactiques s'offrent à vous:

->Soit vous sauvez la partie toutes les cinq minutes et vous visitez m2 par m2, mais alors abandonnez ce soft et jouez plutôt aux "seven cities of gold".

->Soit vous vous fiez à votre instinct ce qui signifie que vous avez compris ce qu'est un jeu de rôle et ce que sont les terres du milieu et vous serez ainsi plongé dans l'ambiance de l'univers de TOLKIEN!!!

FIREBALL The Wise



ULTIMA IV
LA SOLUTION
OU L'AVATAR A PORTEE DE MAIN

D'accord, Ultima IV n'est pas un jeu très récent. Il n'empêche que malgré son âge, il n'a jamais cessé d'exercer sur moi (et sur beaucoup d'autres) une fascination sans égale et sans cesse renouvelée. Donc, en guise d'apéritif avant l'imminent Ultima V, voici la solution intégrale de la Quête de l'Avatar.

Le but d'Ultima IV est de transformer son personnage, préalablement créé à la suite de questions déterminant sa dominance, en un être parfait: un avatar. Pour ce faire, bien des étapes devront être franchies. En voilà les grandes lignes.

LA PARTIE

Initialement seul, l'aventurier devra essayer de convaincre d'autres personnages de le rejoindre. Ces personnes peuvent être trouvées dans certaines villes. Voici leurs noms: DUPRE, GEOFFREY, MARIAH, JULIA, JAANA, SHAMINO, IOLO et KATRINA. Il y a huit noms bien que le nombre de personnages dans la partie soit limité à huit (vous compris). L'explication en est simple: tous ces personnages sont de race différente. Ainsi, si vous incarnez un FIGHTER, vous ne pourrez demander à GEOFFREY, également FIGHTER, de se joindre à vous. La partie doit être finalement constituée d'un représentant de chaque race. Vous pouvez demander à quelqu'un de se joindre à vous par la commande JOIN lors du dialogue. Cependant, tous ne se joindront pas à vous immédiatement, vous jugeant encore trop inexpérimenté ou n'ayant pas encore fait preuve d'une vertu particulière. Vous devrez alors repasser plus tard.

LES VERTUS

Elles sont au nombre de huit: HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRITUALITY et HUMILITY. Pour plus de détails, consultez Lord British. Vous devez devenir le plus vite possible parfait dans chacune de ces catégories. Tous vos actes sont notés et seront rappelés à l'occasion. Ainsi, si vous prenez des coffres qui ne vous appartiennent pas dans les villages, apparemment rien ne se passera. En fait, votre score d'honnêteté (et probablement d'autres) en prendront un coup! C'est à vous de déterminer alors les actions qui pourraient vous "rattraper" (il a toujours un moyen). En particulier, ne fuyez pas systématiquement le combat au début, car le nombre de batailles que vous devrez faire pour remonter la pente sera d'autant plus grand. Quand vous croyez avoir fait un progrès dans une des huit disciplines, il est temps d'aller voir le SEER Hawkwind qui habite dans le château, et qui vous dira exactement où vous en êtes dans toutes les vertus. Il vous conseillera éventuellement d'aller méditer dans les SHRINES qui sont mentionnées ci-après (il existait sur Apple un moyen d'avoir exactement le score sur 50 dans les huit disciplines. On l'obtenait avec CTRL-C, mais cette option ne semble plus exister sur la version Amiga).

SHRINES

C'est le lieu de recueillement pour faire le point sur votre état. Il y a une chapelle par vertu. Elles se trouvent aux coordonnées suivantes (pour les coordonnées, voir le chapitre OBJETS DIVERS):

SACRIFICE	C'N" H'N"	VALOR	O'F" C'E"
HONOR	M'P" F'B"	JUSTICE	A'L" E'J"
HONESTY	E'C" O'J"	COMPASSION	F'H" I'A"
SPIRITUALITY	N'J" O'H" (*)	HUMILITY	(**)

Remarques:

(*) la chapelle de SPIRITUALITY ne peut être rejointe que par l'intermédiaire des portes: il faut prendre celle correspondant aux deux lunes pleines en même temps

(**) pour la chapelle d'HUMILITY, on ne peut y accéder qu'à l'aide du HORN (cf. OBJETS DIVERS)

L'accès à ces chapelles n'est pas immédiatement possible. Il faut auparavant réunir les Runes correspondantes (qui permettent de prouver que vous recherchez l'avatar) ainsi que les Mantras (chants qui permettent de se concentrer. Les voici donc (faire un S)earch aux endroits indiqués):

Vertu	Mantra	Position
COMPASSION	MU	Au bout du hall de l'hôtel (Britain)
SPIRITUALITY	OM	Dans la chambre du trésor (Britannia)
HONOR	SUMM	Coin sud-ouest (Trinsic)
SACRIFICE	CAH	Dans le feu de la forge (Minoc)
HUMILITY	LUM	Au sud-est des collines (Paws)
VALOR	RA	Dans la tour sud-est (Jhelom)
HONESTY	AHM	Sur la caisse isolée (Moonglow)
JUSTICE	BEH	Cellule du haut (Yew)

LES DONJONS

Quand vous jugerez votre partie (quel que soit son nombre) assez forte, et plus particulièrement du point de vue magique, vous pourrez vous aventurer dans les donjons où des épreuves encore plus dures vous attendent. Ces donjons se répartissent comme suit:

DECEIT	E'J" P'A"	DASTERD	K'I" E'I"
WRONG	B'E" H'O"	SHAME	G'G" D'K"
DESPISE	E'D" F'L"	HYLOTHE	P'A" O'P"
COVETOUS	B'L" J'H"		

C'est dans ces donjons que vous trouverez les pierres et les autels.

PIERRES ET AUTELS

Il existe huit pierres, initialement réparties dans les donjons, mais qui, pour une raison obscure, ne s'y trouvent pas forcément. Une fois ces huit pierres réunies, il faudra vous rendre dans les ALTAR ROOMS - il y en a trois - et utiliser les pierres de couleur appropriée afin d'obtenir une clé en trois parties, nouveau jalon de la quête de l'avatar. Voici donc où trouver ces pierres:

RED	Dasterd Lev. 7	ORANGE	Covetous Lev. 7
PURPLE	Shame Lev. 2	YELLOW	Depise Lev. 5
BLUE	Deceit Lev. 7	BLACK	I'F" O'A" (*)
GREEN	Wrong Lev. 8	WHITE	(**)

Remarques:

*) il faut chercher à cet endroit quand les deux lunes sont invisibles

**) elle ne peut être trouvée qu'en montgolfière (trouvée à la sortie de Hylothe, auquel on accède par le passage secret au nord de Britannia). Il faut alors aller au-dessus du massif montagneux dénommé Serpent's Spine et chercher près de l'Ankh.

Une fois en possession de ces huit pierres, allez dans les ALTAR ROOMS et utilisez les configurations suivantes:

Altar Room of Love: Orange, Yellow, Green, White
Altar Room of Courage: Red, Orange, Purple, White
Altar Room of Truth: Blue, Green, Purple, White

Vous vous trouverez alors en possession d'une clé qui vous permettra l'ouverture du Codex.

OBJETS DIVERS

Outre tous ces objets, il en est d'autres qu'il est important de posséder:

- SEXTANT: ils permettent de localiser la position à n'importe quel moment (commande L)ocate). On les achète dans les guildes en demandant l'objet D (prévoyez 900 GP)

- BELL: utilisée en conjonction avec les BOOK et CANDLE, elle permet l'ouverture des Abysses. Cherchez-la en N'A" L'A"

- BOOK: il se trouve sous la lettre R au château du Lycaeum

- CANDLE: elle dans le village COVE, dans un recoin à gauche de l'Ankh à l'intérieur de la chapelle

- SKULL: c'est le crâne de Mondain le Magicien (cf. ULTIMA I). Il faut le détruire à l'entrée des abysses car c'est une artéfact maléfique. Il est trouvé à P'F" M'F" dans la plus sombre des nuits (c'est-à-dire sans aucune lune)

- WHEEL: elle permet de renforcer la coque du navire dont la résistance passe de 50 à 99. Elle peut être trouvée en N'H" C'N"

- MANDRAKE: allez en D'G" L'G" quand il y a deux pleines lunes

- NIGHTSHADE: chercher en J'F" C'O"

- MYSTICS: les armes et armures mystiques sont indispensables pour espérer vaincre les monstres dans les Abysses (ou éventuellement des armes magiques si vous en possédez). Elles ne peuvent être trouvées que par un Avatar complet et se trouvent au milieu de l'OAK GROVE dans EMPATH ABBEY, et dans le terrain d'entraînement de SERPENT'S CASTLE

- HORN: pour écarter les démons afin d'accéder à la SHRINE OF HUMILITY, aller en K'N" C'N"

LES ABYSSES

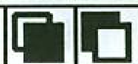
Une fois en possession de tous les objets mentionnés, et seulement à ce moment, vous pourrez vous préparer pour le dernier voyage dans les abysses stygiennes. Leur entrée se trouve dans l'île des Abysses (Dark Island) qui contient la chapelle de spiritualité. On y accède en bateau par une crique. Il est préférable avant de tenter le passage d'utiliser la WHEEL car vous aurez une dizaine de bateaux à détruire avant de toucher terre. Une fois arrivé et après avoir soigné les membres de la partie éventuellement empoisonnés par les mauvais effluves des plantes, équipez tous vos personnages avec les MYSTICS et dirigez-vous au centre de la clairière. Faites alors dans l'ordre USE BELL, BOOK, CANDLE et SKULL. Le sol va alors se mettre à trembler, révélant l'entrée aux abysses. Les abysses peuvent être assimilées à un donjon de huit niveaux mais beaucoup plus dur que ceux que vous avez rencontrés jusqu'à maintenant. Les sorts de téléportation y sont naturellement interdits et vous devrez donc passer les huit étages avant d'accéder au Codex. Ne vous fiez pas aux escaliers visibles qui ne mènent à rien. Au contraire, dirigez-vous tout le temps vers les autels où vous devrez faire USE STONE. Ce sera pareil aux huit niveaux, et les escaliers apparaîtront si vous répondez bien. Voici les huit réponses dans l'ordre:

1: HONESTY BLUE 2: COMPASSION YELLOW 3: VALOR RED 4: JUSTICE GREEN 5: SACRIFICE ORANGE 6: HONOR PURPLE 7: SPIRITUALITY WHITE 8: HUMILITY BLACK

Toutes les issues ne sont pas évidentes, et il faudra souvent faire fonctionner des mécanismes cachés pour ouvrir le passage. A vous de les découvrir. Une fois dans le Codex, vous serez de nouveau mis à l'épreuve et devrez répondre successivement: VERAMOCOR, HONESTY, COMPASSION, VALOR, JUSTICE, SACRIFICE, HONOR, SPIRITUALITY, HUMILITY, TRUTH, LOVE, COURAGE et enfin INFINITY.

Il ne vous reste maintenant plus qu'à patienter avant d'entamer...
ULTIMA V: WARRIORS OF DESTINY

Cédric BEUST



DOMAINE GRAND PUBLIC

LE DP DU MOIS

Je vous sens déja tel le renard alléché par le fromage de la fable. Voici donc sans plus tarder la révélation du gagnant....

POWERPACKER V2.2a de Nico François !

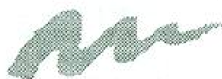
Ce programme est un compacteur-décompacteur de fichiers. Il vous permet de réduire de moitié la taille de ceux-ci dans la majorité des cas. Traitant aussi bien les données que les exécutables, ce logiciel bénéficie d'une interface utilisateur d'une grande qualité. Raffinement extrême il peut fonctionner en multitâche et permet de construire des procédures "batch" (lancer plusieurs traitements a partir d'un fichier texte).

Toutes ces possibilitées risqueraient d'effrayer certains utilisateurs si Nico n'avait réussi le tour de force de mettre l'utilisation de son bébé à la portée de tous.

Ce programme vous permettra de gagner une place sensible sur vos disquettes et, pour ceux qui s'affolent en voyant leurs factures minitel, de réduire de façon appréciable celles-ci.

Bien, il me reste à préciser que cette petite merveille est "shareware" et que vous pourrez la trouver sur la PRESTIGE N°1.

Joe le Maxi



NOUVEAUTES...

Un accroc de dernière minute nous empêche de vous fournir le contenu des dernières Fred Fish parues (n°201 a 210). Nous poursuivrons toutefois la description de la collection dès le mois prochain.

Pour nous faire pardonner voici une sélection des D-P qui viennent de tomber sur nos modems et qui seront sans doute intégrés très bientôt dans les futures Fish.

CALC v3.0

Une update d'un calculateur très complet, allant du calcul scientifique au calcul programmeur. Une réalisation de grande qualité qui offre un grand nombre de possibilités.

DISKSALVAGE v1.4

Ce programme vous permettra de récupérer un nombre étonnant de données en cas de défaut sur un support magnétique. Grande nouveautée, DISKSALVAGE permet aussi d'aller rechercher des fichiers sur un disque dur corrompu.

HERMES DISK UTILITIES v2.7

INTRO

Se voir responsable de deux pages dans un journal comme A-News n'est pas une mince affaire.

L'équipe HERMES-DIFFUSION est prête à tout afin de satisfaire vos exigences dans le domaine public. C'est pourquoi, faisant fi de tous les risques, et ils sont gros en cette année commémorative du bicentenaire de la machine du docteur Guillotin, je vous propose les premiers méfaits de mes collaborateurs.

Herr Doktor Von Glutenstimmelimdorf

Une boîte à outils bien réalisée et qui offre un grand nombre de service dans le domaine du traitement des disquettes.

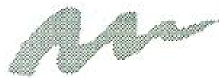
PICKPACKET

Un utilitaire éducatif qui permet de mieux comprendre l'utilisation de l'interface AmigaDOS... à voir !

LANDER

Un jeu dont je n'est pas encore compris toutes les finesses.

Ed l'Epicier



JUSTE UNE MISE AU POINT

Le mois dernier notre intervention dans *A-News* a du vous sembler étrange voire énigmatique. Notre slogan "***Domaine Grand Public***" résume bien notre but : un service pour le plus grand nombre, de l'utilisateur débutant au plus chevronné. Dans cette optique nous allons vous proposer un certain nombre de rubriques.

❑ **Le suivi des nouveautés** du domaine public. Mois après mois vous serez tenu au courant des dernières nouveautés dans les collections les plus connues.

❑ **La distribution des collections** classiques du domaine public à des prix et dans des délais des plus compétitifs. **FISH AMICUS FAUG TBAG RDP BORDELLO PaNorAmA**

❑ La distribution sous le label "HERMES PRESTIGE" de compilations des meilleurs logiciels du domaine public avec une documentation françisée et classés par thème.

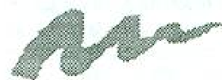
❑ La distribution sous le label "HERMES FRANCE" de domaines publics réalisés par des auteurs francophones. Il est à noter que cinq francs sur le prix de la disquettes seront réversés aux auteurs des programmes.

❑ La distribution sous le label "**MiA DISK**" d'une collection de domaines publics inédits réalisés par nos amis belges de *MiA SOFTWARE.*

❑ Enfin l'inauguration du "**PUBLIC DOMAINE HARDWARE**" (PDH). Oui nous vous proposons des kits (ou des produits finis) d'extensions pour Amiga étudiés dans *A-News* ou réalisés par nos spécialistes à des prix surprenants et accompagnés de logiciels du domaine public permettant leur utilisation.

Espérant avoir levé en partie le voile concernant nos activités futures, je vais vous laisser découvrir les nouveautés.

Herr Doktor Von Glutenstimmelimdorf



LE COIN HARD

Afin de vous offrir un service encore plus performant, nous avons décidé d'ajouter un département "**hardware**" à nos activités.

Ce dernier aura comme principal objectif la réalisation de montages électroniques destinés à être utilisés avec des logiciels du domaine public, ainsi que celle de montages dont vous pourriez nous suggérer l'étude par l'intermédiaire du courrier.

Pour l'instant, deux interfaces sont d'ores et déjà opérationnelles et seront disponibles le mois prochain:

● **Un digitaliseur de sons** (monophonique) dont les performances n'ont rien à envier aux produits déjà sur le marché.

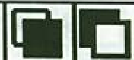
● **Une interface MIDI** équipée de 3 OUT, 1 IN, 1 THRU.

Nos produits seront proposés sous deux formes:

● Un kit comprenant le circuit imprimé ainsi que tous les composants nécessaires à la réalisation.

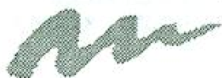
● Dans la mesure du possible une réalisation terminée, livrée dans un coffret des plus seyants et prête à l'emploi.

Il me reste à vous dire que vous pourrez vous offrir mes friandises comme complément de logiciels du domaine public et ce bien sûr à **des prix domaine public** ! Rendez-vous dès le prochain numéro pour plus



de détails ainsi que pour une première commande chez Ed léEpicier *(Ed: à ne pas confondre avec Ed: l'Ed, ni meme frEd l'indescriptible).*

Iron Mad



EN DIRECT DE CHEZ NOUS

Collection *PRESTIGE* : les disquettes 1 à 3 sont disponibles:

●N°1 : 5 utilitaires ... utiles ! *- PowerPacker v2.2a - Hermes IconLab - MathPaint - SlideShow Constr - Keymap Editor*

●N°2 : 3 animations d'Eric Graham enfin réunies: *- Le jongleur - Kahnankas - Les oiseaux*

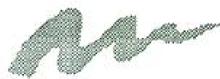
●N°3 : 5 jeux sélectionnés parmi les meilleurs: *- Amoeba - Tetrix - Egyptian Run - Empire - Lady Bug*

Collection MiA DISK : la disquette 1 est disponible.

Vous y trouverez une dizaine d'utilitaires inédits et orientés système. A noter un programme optimisé de formatage qui vous permettra de personnaliser vos supports et un soft de gestion de vos disquettes dans la lignée de DirMaster.

Collection FRANCE

Pour l'instant aucune réalisation, faute d'un nombre suffisant de programmes. J'en profite pour lancer un appel à tous les développeurs francophones: contacter nous pour avoir de plus amples renseignements, nous sommes prêts à faire le maximum pour promouvoir vos créations.



CONTACT

Cette rubrique vous permettra chaque mois d'exprimer vos idées et vos problèmes. Pour cette première fois, je vais simplement lancer le débat sur deux sujets.

1) *HERMES DIFFUSION* désirerait avoir l'avis des lecteurs sur ses activités. Afin de nous permettre de répondre au mieux à vos désirs, nous lançons un mini-sondage:

- Quel genre de programmes D-P recherchez vous ? (système, graphisme, démo, jeu, bureatique, etc...).

- Seriez vous prêts à vous procurez nos interfaces?, avez-vous des suggestions sur le Hardware ?

- Quel autre service souhaiteriez-vous ?

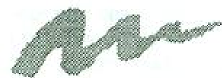
2) *HERMES DIFFUSION* envisage de lancer un produit nouveau, une sorte de panorama des questions et réponses de lecteurs à lecteurs. Les modalités seraient les suivantes:

- Vous nous faites parvenir sur une disquette vos questions, dans un fichier texte ASCII, votre support vous est renvoyé gratuitement en cas de commande, à vos frais sinon.

- Vous répondez aux questions qui vous inspirent selon les mêmes modalités que ci-dessus.

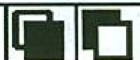
- *HERMES DIFFUSION* compile tous vos envois sur une disquette éditée chaque mois au prix de 20 Frs.

Que pensez vous de ce service ?, seriez vous prêts à en faire partie ?



Dans l'attente de vos nouvelles, il me reste maintenant à conclure ces trois pages, en espérant vous avoir donné envie de suivre notre rubrique.

Joe le Maxi



IRQ

par SQUONK

Et non! Il ne s'agit pas ici de décortiquer le virus IRQ (trois fois hélas!), mais plutôt d'exposer le fonctionnement des interruptions sur notre bête de course (et de somme...). La lecture de ce qui suit est formellement déconseillée aux personnes mineures, à ceux qui ne connaissent pas (les pôvres) l'assembleur et enfin à ceux qui ne savent pas lire. Le non-respect de ces précautions peut entraîner des troubles graves, allant jusqu'à l'*asssemblerium tremens* (folie qui consiste grâce à un outil bizarre et pas toujours très adapté, à taper sur un clavier de micro-ordinateur personnel très répandu une succession de touches complètement incohérente).

Pas d'interruption!

Citoyens, citoyennes, vous voilà prévenus. Bon, comme j'en ai assez de taper i-n-t-e-r-(r)-u-p-t-i-o-n à tout bout de champ, que je n'ai pas assimilé le fonctionnement du couper-coller sur ce ?!&&@§?! d'éditeur et qu'il me manque toujours un "r", je dirai dorénavant: IRQ. Voilà. Ceci dit, une IRQ kekse kessa ? Par ce que c'est facile de programmer dans son coin, tranquille, la tasse de café sur la table, le yaourt dans la main gauche en écoutant Chantal Goya. C'est trop simple d'aligner bêtement des instructions séquentiellement à l'aide d'un débogueur de rêve! Et les zévènements, hein?, non mais jeune freluquet. Un évènement, c'est une indication pour le processeur que quelque chose s'est produit dehors. Exemple : quelqu'un sonne à ma porte juste quand j'ai décidé de faire la sieste. Cet événement peut être de durée variable (personnellement, le plus long que j'ai vu, c'était en 68). Pour tous ceux qui ont déjà possédé un ZX81, Apple II, C64 ou autre calculette de poche, c'était du gâteau... Et c'est là qu'arrive le progrès fulgurant, j'ai dénommé le 68000.

Evolutions, révolutions et événements

Sur toutes les autres machines 6800010-n, ataviste et autres macadam, le seul progrès, c'est qu'au lieu d'être purement boule et haine, on simplifie en permettant d' avoir énormément (7) de possibilités d'événements. Bon sang, pourquoi ne pas y avoir pensé plus tôt ? Cqu'e je suis bête tout de même. Au lieu de s'embêter à récupérer l'unique IRQ et de regarder qu'est-ce que c'est (je vais ouvrir la porte), je peux avoir plusieurs sources d'évenements (le téléphone, le réveil...), ce qui est, avouez-le, un net progrès apporté par la civilisation moderne à l'homo sapiens que je suis. Et dans mon envolée lyrique, je vais même simplifier un peu plus en classant ça par niveaux. Comme j'en discutais hier avec mon gardien, c'est comme dans l'ascenseur: plus le niveau est grand, plus c'est élevé. Bon, je suis content, j'ai mon IRQ, qu'est-ce que j'en fait ? D'habitude, il faut un peu anticiper et prévoir qu'on va être dérangé en plein travail: il faut initialiser un vecteur d'IRQ, c.a.d. on va mettre dans la bonne case de la mémoire l'adresse de ce qu'il faut faire quand on est réveillé. Et là , le miracle s'accomplit devant vos yeux incrédules, zébahis z'et babas: le processeur vous réveille! Incroyable non ?

En plus de cela, les affreuses bestioles citées plus haut et dont je ne répèterai pas le nom de peur de salir ma plume aiguisée ont aussi la possibilité de se réveiller toutes seules, en gros de sauter à une adresse précisée à l'avance quand on rencontre une certaine instruction: le TRAP. Les fameux Gourous fonctionnent sur un principe similaire, sauf que les TRAPs ne sont pas toujours volontaires!

Pourquoi faire simple quand on peut faire compliqué ?

Assez parlé de poubelles, passons à notre machine tant choyée. D'abord, c'est la meilleure, ça tout le monde le sait. Mais en plus, elle est multi-tâches. (contrairement à certaines lessives, c'est la seule à en ajouter). Ceci implique une rigueur et une conscience sans faille, bref, il faut non seulement pouvoir récupérer les événements à son profit, mais aussi en générer, sans pour autant squatter les ressources systèmes car nous sommes susceptibles de travailler à plusieurs. La commutation de tâches notamment doit permettre de retourner à une tâche particulière, mais aussi pouvoir être inhibée momentanément.

Bon, ça, c'est ce que dit la pub, en fait, ils auraient pu utiliser la même chose que les autres, c'eût été plus simple. Enfin j'espère qu'il trouveront une utilité à leur truc dans le futur, sinon, ça fait bête.

Je vous attends tous, la langue pendante, me suppliant... En fait, le 68000, quand il reçoit une IRQ, peut effectuer deux traitements différents, suivant le niveau de sa broche d'entrée VPA. Si le niveau est haut, il va rechercher un vecteur IRQ utilisateur (adresses $100-$3ff, l'Amiga se sert de cette zone pour le Debug()). Oubliez tout ceci, ça ne sert à rien sur Miga (ah ah, je vous ai bien eu).

En fait ici, la seule méthode utilisée est la vectorisation automatique. Suivez le guide svp. Un circuit externe (CIA par exemple) déclenche une IRQ qui, récupérée par le décodage d'adresse (Gary ou groumphburp élevé au PAL sur 1000) va générer l'IRQ pour le 68000 en même temps qu'un signal VPA bas. Le 68000 se met alors en mode émulation 6800 (!!!) et deeeevvvieent trèèès leeeenttt pour lire un numéro de vecteur ($19 à $1f) que va lui fournir le décodage d'adresse. Mais où quc'est-y qui va le prendre, son numéro ? Aux adresses $ffff02 - $ffffff, bien sûr! A partir du niveau de l'IRQ disponible dans les circuits spécialisés (registres INTENA & INTENAR), le décodage d'adresses récupère le vecteur à renvoyer au 68000 grâce à une table située tout en haut de la mémoire (les bits non utilisés sont mis à 1, Z-State). Le 68000, il est tout content, vi, donc il saute au vecteur de niveau associé ($64-$7f, numéro de vecteur*4). Ces vecteurs sont positionnés par Exec pour pointer sur des serveurs d'IRQ(plusieurs IRQ à répartir) ou directement sur un IRQ-handler (une seule source possible). Bref, après, c'est vous qui voyez.

Mieux! Le 68000 peut s'auto-générer des auto-vecteurs (woahhh). Grâce au registre INTREQ, on délivre, si INTENA est d'accord, une interruption pour le circuit spécialisé, qui va, suivant le principe dit "du coup de pied", transmettre le coup au 68000 comme plus haut. Pour reprendre la métaphore très prosaique précédente, cela revient à appuyer sur la sonnette soi-même. (?). (YETi : je suis fasciné par la rigueur de ce gus et tous ces bôs exemples à base d'huisserie)

Bon, après, c'est chicos et Cie pour la répartition des IRQ suivant leur provenance, voir livres. Ptêt ben que j'en dirai quelque-chose, si j'ai le temps. Tout ce que j'ai encore la force de vous dire, c'est qu'en fait l'IRQ de niveau 7 n'est jamais utilisée car elle correspond sur le 6800 (!!!) à une IRQ non masquable NMI.

Pour conclure, je vais faire participer tous les lecteurs qui ne dorment pas encore en proposant un super-méga concours (1er prix : un superbe timbre poste). Question : pourquoi Mr Commodore il a fait comme ça? (je prélèverais une taxe forfaitaire de 2,20F pour les frais administratifs)

Peut être dans ma grande bonté autoriserai-je plusieurs vainqueurs.

Squonk
aime pas qu'on le dérange pendant la sieste

Galère ce mois! : le dérailleur de mon pédalo a cassé juste le jour où je devais terminer mon thermos de limonade light. Et allez trouver un tube de PVC en plein mois de juillet dans une pâtisserie de la côte! Je fus donc obligé de troquer ma vieille cabine téléphonique look 50, contre une clef en glaise n°12.

C'est quand les plongeurs sortirent de mon lavabo que je réalisai enfin qu'il fallait que j'envoie les nouveaux DP à la rédaction. Galère! (EL YETi met une grosse baffe à Chorizokid, l'intéressé sait pourquoi).

BAWK : Prononcez boc (ouais comme les adorateurs des ostréas bleues). C'est une adaptation d'un utilitaire Unix, awk, qui est un filtre de texte. Ca permet de scruter un flot de caractères, et d'en extraire certaines données.

Browser : le gestionnaire d'affichage de directory recommandé par l'Agence pour la Gestion d'Affichage des Directory. Browser vous liste vos directories dans des menus déroulants. Dans ces menus, vous choisissez un autre directory et hop, vous avez un nouveau menu contenant le catalogue. Si vous choisissez un fichier texte, celui ci sera affiché. Si vous choisissez les échanges, vous avez une chance de gagner le magnétoscope. C'est super pratique, c'est hyper rapide, c'est méga géant, comme y disent les jeunes aujourd'hui.

Colorful : Amis BeatNeak bonsoir. Un bon Pink Floyd en fond style ambiance, le poster du Che à ma gauche, un peu de Marie Jeanne à ma droite, et qu'est ce que je sors de mon sac en vrai rotin immitation faux macramé : colorful, le programme qui fait des couleurs psychés. Cool man, cool. L'utilité? Avec ça, ami, tu verras le grand croisement du Nirvana et de la route fleurie menant à la charcuterie Sanzot et passant tout près de la source, qui sont d'ailleurs livrés avec ce DP, et qui sont très bien fait pour ceux qui veulent apprendre les bases du H, euh pardon, du C (ouverture des fenêtres, couleurs, rasports, souris, ...). Paix, amour et reblochon, amis.

Dio : Alors là on joue gros bras. dio est un utilitaire d'ouverture et de traitement de l'io device, gérant les modes synchrones et asynchrones. Il y a les sources en C. A réserver à un public averti. Mais maintenant que je vous ai prévenu, vous êtes tous avertis.

Expose : Vous l'avez tous constaté, lorsque plusieurs fenêtres et écrans sont ouverts, ça devient vite un souk innommable où retrouver LA fenêtre cherchée prend les dimensions hystériques de "la chasse aux trésors". Confronté à un tel problème, qu'aurait fait Mike Giver (vu à la télé) ? Un vieux bidon d'huile, un écran de TI57LCD, un chewing gum pour fixer le tout, et une corde à sauter pour se connecter sur le réseau Transpac, l'affaire est entendue : 36-15 DEEP, et avec ce minitel de fortune, téléchargement de Expose, le soft qui vous réorganise tout ce que vous avez d'ouvert pour pouvoir le saisir, le descendre, d'une manière aisée. Comme quoi, nous sommes peu de choses tout de même.

D.P ON DEEP

MicroSmithsPaletteTool : Et une palette de gestion des couleurs de plus, une. Vous avez aussi les sources. Bon, y'en a qui collectionnent les timbres (Batchman par exemple), moi c'est les palettes qui font changer les couleurs. Avant c'était les petites languettes de métal pour ouvrir les boites de sardines, mais maintenant plus. Maintenant c'est les palettes avec des couleurs qui changent.

NewPacket : Un domaine public qui n'est pas un programme mais une doc. C'est l'explication de certaines structures de l'amigados. Les packets servent à gérer certains processus comme l'ACTION_INHIBIT envoyé au handler process du disk drive (amis de la langue de Ronsard bonsoir), pour stopper les vérifications par exemple, et ceci n'est qu'un exemple donné parmis de nombreux autres (exemples).

DBW RENDER (RayTracing) : Freeeeeesh Peeeeeople. Le vrai. Celui de la démo du jongleur. Celui avec lequel vous allez pouvoir faire des boules en inox sur des sols à damiers noir et blanc avec tous les reflets qui sont beaux. Evidemment vous avez intérêt à avoir les nerfs solides parce qu'au niveau de l'éditeur de scène et de la vitesse de calcul des images, yahourt. Tropic, accro de ce soft, part en croisade pour collecter de l'argent d'utilisateurs généreux, afin de l'envoyer au gourou du lancé de rayon pour qu'il poursuive son oeuvre.

RunBackGround : Vous connaissez tous Run. Bin, c'est run en custom. Vous pouvez rediriger les entrées sorties par exemple, mais rien que ça, c'est déjà super excitant.

Scheme : Prononcez skime ou vous allez passer pour un gros pim's. Si vous êtes arcade, rock'n roll et week end à la plage laissez tomber. Moi ils m'ont obligé. Le scheme est un dialecte LISP. C'est un langage fonctionnel avec des parenthèses en cascade, de la récursion qui souvent est terminale surtout dans les bois, et où la programmation orienté objet s'en donne à coeur joie. Les dix lecteurs qui suivent encore, peuvent avoir de plus amples détails en m'écrivant et en me faisant des offrandes. Merci.

Téléchargez bien avant de partir en vacances, ça sera peut être un peu tard (du 14 Juillet) quand vous récupérerez votre ANews.

Chorizo Kid cherche un nouvel Almanach Vermot car le sien est usé, et vend une collection de languettes de boites de sardines. Ecrire au journal.

-Chorizo Kid

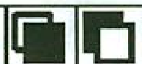
Rue Moeurs.

Juste histoire de relancer le débat. Alors que les passions se déchainent au sujet de la "guerre" (déjà rien que ce nom me fait flipper) Lattice-Manx, je tenais à donner mon avis, bien que, comme le dit justement Clint Eastwood dans la Dernière cible, les avis c'est comme les tr.. d. c.., tout le monde en a un. Moi je dis qué Lattice ou Manx, même combat, les deux sont nazes. Anti PCiste primaire jusqu'à il y a peu, j'ai rencontré il y a peu aussi, un PeuCeu de chez Commodore évidemment, le PC40. Sur ce PC, j'ai gouté à Turbo C. Rââââââââââââ âââââââââ ââââââh!

Ca donnerait envie à un programmeur de chez Educatel de se mettre au C. Y'a tout. Y'a des help à tout les niveaux, y'a la syntaxe de toutes les commandes et instructions C en se positionnant sur le mot et en appelant un help. C'est géant. En gros il compile 1000 lignes en 15 secondes (il faut plus de 10 minutes au Lattice). Et en plus c'est pas la dernière version qui mouline beaucoup plus vite!

Alors deux problèmes se posent. Pourquoi l'EXCellent monsieur Borland nous adapte pas Turbo C sur Amiga (la réponse on la connait :marché trop restreinte). Et pourquoi Lattice et Manx continuent à nous pondre des brouettes? Il bosseraient pas pour la même crémerie? Tu vends ton Lattice 25.707, je vend mon Manx 25.708. Un tout bon de chez Infogrames disait récemment que si les nouvelles versions des compilos C (les versions 5.) n'allaient pas deux fois plus vite que les versions précédentes, ça serait du pipeau. J'étais sceptique à l'époque, je ne le suis plus maintenant. Le processeur de l'Amiga tourne deux fois moins vite que celui du PC40, mais quand même on est loin du compte.

Fiston Saucisson



Courrier

A-News,

Cette lettre concerne ceux qui se trouvent, comme moi, dans une situation flagrante de poches vides.

Que ressentez-vous lorsque vous allez, un mercredi apres-midi, dans un magasin qui, vous le savez, vend des softs pour pas cher et que vous voyez *Dragon's Lair* ... 129 FS. REPONSE : vous repartez aussitôt. Mais que pensez vous alors? "J'espère que X, Y ou Z le recevra bientôt copié."

Et ce n'est pas étonnant. Si je suis moi-même un pirateur, c'est pour cette raison. Je sais que d'autres piratent uniquement pour leur renommée. J'ai lu l'article de A-News No.12 "S.O.S Amiga Auto-destruction programmer" p 38. Je venais de déplomber *Kristal*; je me suis demandé si j'allais le distribuer ou distribuer une version mal déprotégée (mais ça serait déloyal).

Je sais, les éditeurs de softs disent : "faire ces jeux, c'est du travail ; mettre au point la protection coûte cher, etc ..." Si une protection coûte cher, ça n'empeche pas qu'elle soit amortie au maximum car celle de POPULOUS est la même que celle de Kristal.

Pour que les gens dans mon cas cessent de pirater, il faudrait que les prix soient 4 à 5 fois inférieurs aux prix actuels. J'ai de nombreux copains qui me disent qu'ils achèteraient 1 ou 2 jeux par mois s'ils coûtaient entre 20 et 30 FS.

A bon entendeur, salut!

Un pirate Suisse

frEd: Rapide conversion : le franc suisse est à 4 francs français environ, tu voudrais des bons softs entre 80 et 120 FF. Rappelons ce qui coûte cher sur un soft : la publicité magazine et la distribution (50% du prix final à elle seule). Les royalties des auteurs, le packaging, la protection et la duplication ne représentent quant à eux qu'une petite partie du prix final du programme. Un éditeur n'est là que pour vendre le produit avec le meilleur bénéfice possible. Tant qu'ils considèreront qu'ils realisent des profits suffisants en vendant un programme 300 FF (70 FS), la situation restera telle qu'elle est. Si notre mentalité s'était mise au shareware et à la distribution directe (programme en distribution libre ou on paye directement l'auteur si on est satisfait de son travail), la situation serait beaucoup plus sympathique tant côté utilisateurs que côté développeurs mais ce concept bien implanté aux Etats-Unis passe ici pour un doux rêve baba cool.

Monsieur,

La vente des camescopes s'est intensifiée ces dernières années. En parallèle s'est developpé le souhait des amateurs de montage vidéo d'effectuer du titrage et des effets spéciaux.

L'Amiga en permet la réalisation à condition d'avoir un genlock-encodeur d'excellente qualité. A ce jour, je connais un seul appareil valable, il est d'origine américaine et se presente sous la forme de deux cartes pour Amiga 2000 avec un boitier de commande. Très belle réalisation qui vaut 18500 francs et qui va passer à plus de 20000 francs (hausse du dollar oblige).

Monteur vidéo, j'ai eu l'occasion d'essayer des materiels dont les prix s'echelonnent de 5000 à 16000 francs ; aucun ne fonctionnait correctement au niveau de l'encodage PAL pour ne citer que ce probleme.

Peut-etre en regardant du côté de l'Allemagne on peut espérer trouver du matériel de qualité à un prix raisonnable. Je compte donc sur A-News pour avoir des renseignements plus precis. Un banc d'essai de Pro-Vidéo Plus serait également le bienvenu.

Xavier Berthou (Pont Levêque)

YETi : Vous faites allusion au superbe genlock encodeur MAGNI distribué en France par INELCO dont j'ai parlé dans ma "Trame" du No.14. Ce système est effectivement le seul à permettre d'integrer un encodeur de qualité DANS l'Amiga 2000. Je suis étonné qu'un pro soit effrayé par le prix de ce système si on le compare avec le prix d'un bête codeur RGB-PAL genlockable et d'un incrustateur. En ce qui concerne le materiel disponible en Allemagne, j'ai pris la peine de capturer au lasso un Amigaïste pratiquant la langue de Goethe et l'infographie. Nous devrions avoir des très bonnes informations decryptées d'ici le mois prochain. Enfin, la tendance vidéo sur 'Miga s'oriente vers le "tout C-Y" car notre machine correspond au marché visé par le S-VHS (ça démarre très fort aux USA). Quoi qu'il en soit, je recherche toujours LA solution pour bosser bien et pas cher en PAL. J'ai déjà parlé de PROvidéo, j'en reparle ce mois-ci.

Salut à toute l'équipe,

L'Amiga est le meilleur ordinateur du moment, votre revue est géniale .... Personne n'est-il capable de programmer en assembleur autre chose que des copperlistes ou des blitterisations? Je ne doute pas que ce soit intéressant pour ceux qui désirent programmer des démos mais n'oubliez pas ceux qui, comme moi, aimeraient peut-être programmer autre chose de plus original et de plus captivant.

Valentin LEMAITRE (Vincennes)

frEd: Je partage totalement ton opinion mais .... un peu d'histoire : Quand les premières démos teutonnes sont arrivées en France, peu de gens étaient capables d'en realiser le quart. De cette incapacité momentanée est reste un desir de se programmer "sa" demo. Roméo nous a déjà promis des articles un peu plus variés.

Chère A-News,

Quelques mots pour vous dire ma satisfaction concernant cette revue :

- ne changez rien .... très agréable ...
- il nous faut des photos du materiel, des cartes d'extension etc., très précises, afin de voir "notre" futur bonheur.

J'attends avec une grande impatience l'analyse, avec photos, du produit Commodore A2090A/2094 avec plein de precisions.

Est-ce que TROPIC Laurent peut nous faire un comparatif entre le GVP A2000HC400, le produit Commodore, l'OVERDRIVE DMA et SCSI.

Pourquoi la carte AT n'a t elle pas de sortie 2eme drive 3.5?

Peut-on avoir le nouveau FAT AGNUS pour 2000 1.3 gravé FAT LADY

Qu est ce que le slot MMU?

Y a-t-il des utilitaires capables d'utiliser facilement la partie PC, en particulier comment utiliser les utilitaires comme TOPCC, APCC JDISK qui sont dans le tiroir PC?

Indiquez nous ou vendez nous le cable plus le logiciel pour utiliser DEEP.

J'attends le nouveau service DP.

Serge Bencheriet (Grenoble)

frEd: Merci pour tes encouragements, on travaille de mois en mois à intégrer de plus en plus de photos. La rédaction met à l'heure actuelle un fabuleux plan de bataille pour réunir dans la même piece tous les disques durs externes pour 500 et 1000 d'une part, tous les disques durs pour 2000 d'autre part afin de réaliser un test comparatif sur deux numéros (500 et 100, 2000). Le nouveau circuit graphique FAT AGNUS (ou Fat Lady) sera disponible pour noël si tout va bien. Le nouveau service DP est là. Le MMU (derivé de l'UNIX), Memory Management Unit, ne se trouve que sur les cartes accéleratrices (GVP, Commodore). Une référence au "slot MMU" dans A-News N°13 page 8 était incorrect - c'est le slot (connecteur) CPU sur le 2000 qui permet d'ajouter des extensions système, par exemple un carte à 68030 qui peut soit remplacer l'unité centrale 68000, soit travailler en parallèle avec cette dernière.

Nous deplorons egalement le manque de docs sur les cartes PC ainsi que l'absence d'un connecteur 2eme 3.5 sur AT.. En ce qui concerne DEEP, le câble vendu par SM1 peut etre utilisé, la majorité des câbles vendus pour PC fonctionne également. Roméo Rapido bosse sur le programme de téléchargement qui sera disponible très prochainement.

Bonjour,

Je suis un fervent utilisateur de l'Amiga depuis plus d'un an et je voudrais vous poser quelques questions ainsi que vous faire part des remarques suivantes :



Courrier

Tout d'abord, je me suis permis de vous joindre la facture de réparation (AUCHAN) de l'unité centrale récemment en panne. Il y en a pour 35F de regulateur, 380F d'UPC de gestion, 20F de divers et 507.50F de main d'oeuvre! soit 942.50F. Je pense qu'il est superflu de vous devoiler ce que je pense de cette affaire.

Je voudrais également divulguer mes sentiments à l'egard des disquettes DFX KONICA. Je ne compte plus les read-write error, checksum error. Par contre, les bons vieux produits blancs me donnent satisfaction à 90%. De même, la commande FORMAT QUICK du 1.3 n'est pas fiable : header not found, not a DOS disk arrivent trop souvent

Je voudrais vous poser les questions suivantes :

- existe t il des COBOL, FORTRAN et RPG sur Amiga en domaine public ou autres?

- sous SEKA 2.02 et AZTEC 3.6, comment rendre exécutable un programme en assembleur sous CLI? Avec le LINKER?

- Pourquoi SEKA ne comprend pas movem.l A6-A0/D7-D0,-(A7)?

Malgre les defauts que je viens d'enumerer, je pense que l'Amiga est une bonne machine mais un peu difficile à manipuler et des drives qui manquent de fiabilité.

Thibaut Maquet (Maubeuge)

frEd: *Nous aurions préféré que tu nous dévoiles ce que tu pensais de ton affaire de S.A.V. Je persiste à penser que les gros circuits de distribution électro-menager ne sont pas à même de fournir le service nécessaire aux acheteurs de micro ordinateurs pointus comme l'Amiga qui nécessitent un service et un soutien apres-vente ne se limitant pas à la réparation. Nous sommes à la rédaction de fervents adeptes du computer-shop.*

La rédaction travaille sur des disquettes KONICA MF-2DD XR, séries dont nous sommes satisfaits à 99.9%. Nous te rappelons que FORMAT QUICK n'est valable que pour une disquette ayant déjà été formatée une fois. Sur SEKA comme sur pas mal d'autres assembleurs, il est recommandé de taper movem.l A0-A6/D0-D7,-(A7) c'est à dire les registres dans l'ordre croissant. Un programme compilé et linké démarre sous CLI (pour le SEKA, la marche à suivre est expliquée CLAIREMENT dans le manuel). Il existe un FORTRAN 77 par ABsoft, pas de COBOL à notre connaissance.

Cher A-News,

Pourriez vous me dire les differences des A1000 entre eux et entre le 500 actuel? les 1000 possèdent-ils tous le mode EHB? Existe-t-il des problèmes de compatibilité entre le 1000 et le 500? Je vous demande tout ça car je desire revendre mon 500 pour acheter un 1000.

Aurelien Delieux (Amiens)

frEd et R.Rapido: *Tous les A1000 ne possedent pas le mode EHB (extra half-brite 64 couleurs simultanées) mais c'est bidouillable en changeant de Denise. Certains vieux 1000 fabriquent un signal en NTSC (60Hz) qui ne permet d'afficher que 200 lignes (400 en interlace). Il existe aussi des 1000 en PAL hybride capables d'afficher 256 ou 512 lignes mais toujours en 60Hz. Le 1000, machine mythique, est beaucoup mieux construit que le 500, son gros défaut reste qu'il ne vas pas pouvoir suivre la course aux nouveaux chipsets (pas de 1.4) beuah! tristesse.*

Monsieur,

Désireux de remplacer mon vieil 'A' IIc, j'avais porté mon choix sur un Mac Plus mais je suis de plus en plus intéressé par l'Amiga 2000 muni d'une carte XT.

Existe-t-il un moniteur NB capable d'afficher toute la résolution de l'Amiga sans scintillement?

Il semble que la carte XT n'affiche qu'en mode CGA. Peut-on réaliser un copier-coller depuis l'affichage CGA vers une fenêtre de l'Amigados? Peut-on installer des cartes graphiques côté PC?

Existe-t-il un moniteur noir et blanc capable d'etre attrapé separement soit par la sortie Amiga, soit par la sortie d'une carte Hercules ou EGA?

Est-il possible de recuperer des fichiers IIc et Mac?

J.M Ulmer (Condate)

frEd: *Pour obtenir un affichage Amiga NB sans scintillement, il existe deux solutions :*

- Le MONITERM VIKING permet un affichage en double page sous ProPage et ProDraw. C'est très cher et uniquement valable pour la P.A.O

- LA solution : une carte FLICKER FIXER de MICRO WAY qui s'installe dans le slot vidéo du 2000 et un moniteur noir et blanc multisynchro (NEC ou DAEWOO par exemple) capable d'afficher egalement de l'Hercules, du CGA et de l'EGA.

On peut faire fonctionner la majeure partie des cartes graphiques : la VGA Paradise et la VISTA (16 millions de couleurs) fonctionnent parfaitement. Idem pour les HardCards Western Digital.

Pour copier-coller entre différentes fenêtres de l'Amiga il existe un utilitaire de domaine public, SNIPIT v1.2, sur Amigans Disk 21 (Giorgio Cupertino distribuait cette collection autrefois...). Selon le journal The Amigan ce programme marche à merveille, mais avec MS-DOS...?

Pour recuperer vos fichiers IIc ou Mac, vous pouvez utiliser un câble de liaison série et un emulateur de terminal avec Kermit par exemple. Plus hi-tech, Mac-2-Dos se presente sous la forme d'un logiciel et un cable qui permet de brancher un lecteur Mac sur Amiga (disponible aux USA et à la rentrée en France). Enfin, l'émulateur Mac AMAX est distribué en France par Guillemot pour environ 1600 F sans les ROMs.

A-News,

Est-il possible de remplacer la version 7,14 MHz du 68000 par une version 14 ou 16 MHz?

Serge Lempereur (Neuville Saint Vaast)

frEd: *Il existe une carte fabriquée par CMI qui supporte un 68000 à 14 MHz pour tous modèles d'Amigas. Il n'est pas envisageable de ne changer que le processeur et le quartz car les autres circuits ne seraient pas d'accord.*

A-News

L'A2000 est supposé équipé d'une horloge permanente : y-a-t-il quelqu'un succeptible d'expliquer comment la regler et surtout comment l'empêcher de se dérégler?

Les lecteurs de disquettes internes ou externes de Commodore me paraissent plutôt lents, est-ce une impression subjective? N'y a-t-il pas des lecteurs plus rapides?

P.Huge (G.D. de Luxembourg)

frEd: *Pour régler l'horloge du 2000 ou du 500+501 on utilise PREFERENCES puis tapez SETCLOCK OPT SAVE dans le CLI ou shell. Pour charger l'heure et la date, tapez SETCLOCK OPT LOAD. Si malgré cela votre horloge continue à se dérégler, les batteries ont vraissemblablement une faiblesse.*

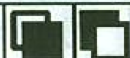
La lenteur des drives n'est pas une impression subjective, c'est une tradition de la marque. Sur Amiga, cette lenteur est due à l'AmigaDOS et pas aux lecteurs. Sous Workbench 1.4 les drives seront trois ou quatre fois plus rapides.

Cher A-News,

Une petite question : un Amiga 2000 + LC 10 sous CLI, comment sortir des listings de repertoires de disks, DIR OPT A ou un DIR tout simple. Et les listings des programmes en AmigaBasic.

Thierry Ardouin (Fontenay)

Tropic: *Cher zoreille, pour obtenir une sortie sur l'imprimante, il te faut faire une indirection sur celle ci. i.e.* ***Dir > prt:*** *ou* ***Dir > prt: opt a.*** *Pour obtenir un listing de ton programme Basic, deux solutions: (1)Tu tapes LList dans la fenêtre de commande du Basic. Il faut pour cela que les fichiers Devs:parallel.device Devs:printer.device L:Port-Handler soit présent. (2) Tu tapes* ***Save "ton_pgm",a*** *et du CLI tu tapes* ***copy ton_pgm prt:*** *ou* ***type > prt: ton_pgm.***



MATERIEL

VENDS DISQUE DUR 50 MEGA "OVERDRIVE" pour A2000, très peu servi, temps d'accès 28ms, 6500F. Tél 99-33-78-45 ou laisser message BAL "DEEP" sur serveur 36-15 DEEP.

VENDS AMIGA 2000 1.3 + moniteur couleur 1084S + docs + logiciels, neuf, sous garantie, 1 méga vidéo. Prix 11000F. Tél 64-97-91-01.

VDS A2000+A1084S+KITPC 13000F, EXTENSION MEMOIRE 2Mo A2058 6000F, DISQUE DUR autoboot 47Mo 6300F, SCANNER A4 16 nuances de gris 3900F. Hardware neuf et garantie, prix à débattre. Tél 45-04-99-85 24h/24h.

VDS FRAMEGRABBER couleur, temps réel noir et blanc + coder PAL-RVB + câbles, le tout 6900F. Genlock 8802 2900F. SYNTHETISEUR Midi KORG Poly 800, sequencer intégré 256 pas, 8 banks de 8 sons paramétrables; BOITE A RYTHME midi RX15 YAMAHA, 15 sons numériques, 100 patterns programmables mémorisables, 10 sons programmables mémorisables; SEQUENCER midi QX7 YAMAHA, 3 pistes numériques, 8000 notes; materiels très bon état, le tout 7900F. Tél 42-08-43-18, Gérard, après 21h.

VENDS pour A2000 KIT PC/XT: lecteur 5' + carte A2088. Matériel neuf, non déballé. Tel: 81-95-17-78 après 18 heures.

VENDS CARTE PC/XT + extension 640ko + série + // + jeux + disque dur 20 Mo + 8087, 6700F. Tél (1) 69-00-56-54 après 20H en demandant Olivier.

Vends Amiga 1000 512k + 2 lecteurs 3".5 + moniteur 1081 avec ou sans imprimante MPS1000 (100% compatible avec le 1000), cartons d'emballage + versions kickstart 1.1 et 1.3 - possibilité nombreux logiciels. 5500F, prix à débattre. Tél au 94-97-48-28 après 19h.

VDS MOUSE EXTENDER 250F. Réalise tout montage électronique pour Amiga. Doc contre 2 timbres. GROENWEGHE Stephane, 7 rue H.Berlioz, 59560 Comines.

Vends pour Amiga 500 : EXTENSIONS MEMOIRE externe Micron 2Mo 5000F, extension mémoire interne IN-500 1.5 Mo 4400F (les 2 extensions encore sous garantie), LECTEUR externe MDC 30, 3.5p 1000F (lecteur neuf), et TABLETTE GRAPHIQUE Easyl A4 3500F, le tout en parfait état et sous emballage d'origine. Prendre contact avec Eric au 42-40-59-48 le soir entre 18h30/20h30 ou le weekend.

VENDS Commodore 128D + moniteur 1901 + drive 1571, nombreux logiciels, peu servi, vendu 4000F. Contacter M.DAKOURI Karim, 03 rue Latham, 41000 Blois. Tél 54-43-08-50.

C128 VDS PETSPEED 128 graphic expander originaux + livres C64/128 + souris 128 + plus de 40 TILT. Cherche contacts cool sur Amiga. Tél le soir HR SVP, MORENAS Vincent, Cave coopérative Vinicole, 84310 Morieres-Les-Avignon. Tél 90-33-35-08.

CONTACTS ET LOGICIELS

POUR EDITION RECHERCHE TOUTES ANIMATIONS Amiga, 2D, 3D, cycliques et longs métrages montés ou non, support diskettes ou vidéo si t.bonne qual. Rémuneration droits d'auteur si édité. Envoyez vos travaux (réexpediés sous 10 joours) ou demandez renseignements en ecrivant à Didier Soriot, 14 rue Fermat, 75014 Paris.

VENDS ORIGINAUX : Deluxe Vidéo (NTSC), Photon Paint, Sculpt-Animate 3D, Page Flipper, DPaint II, Dynamic Drums - prix très intéressants. Cadeaux à tout acheteur. Cherche contacts graphisme, vidéo, musique, sur banlieue est et région Parisienne. Tél 47-06-98-27.

ORIGINAUX Aegis Draw 2000 1800F, Photon Paint2 500F, Aegis Sonix 450F, Perfect Sound 450F, Maxiplan Plus 1300F, Prowrite 750F, Professionnal Page Français 2000F, Pro Draw 1300F, prix à debattre, tél 45-04-99-85 24h/24h.

Amiga 500 ECHANGE logiciels dont nouveautés. Mr Letournel, 17 Allee des Fleurs, 76240 Bonsecours, Tél 35-80-07-26.

RECHERCHE RADIO-AMATEURS possédant un Amiga pour échange d'idées. Vends logiciel de calcul pour les satellites (oscar - RS..). Resultats sur imprimante et sur écran haute déf. Prix 20F + disquette + port. Mr JOUANJAN Cyril, 48 rue Lamartine, 29215 Guipavas.

AMIGA NEWSLETTER, journal dédié aux possesseurs d'Amiga. Chaque mois des news exclusives, des astuces, des tests complets, des dompubs, etc... Joindre 5 timbres à 2.20F par numéro. Merci. Envoyer à Amiga Newsletter, AC, Pierre-Marie Pelé, Groupe Scolaire Pasteur, rue Pasteur, 92500 Rueil-Malmaison.

VENDS originaux DRAGON'S LAIR et INTERCEPTOR, prix intéressant. Tél 51-62-05-15.

ECHANGE logiciels sur Amiga. Recherche schéma d'un digitaliseur vidéo. CIMBALNIK Bruno, 12 rue des Crêtes, 62118 Biache St Vaast.

DEMOS animés, sonores, slide-shows, datas pour Sonix, utilitaires : Service de distribution de disks du domaine public. Catalogue gratuit disponible sur simple demande. FD, BP 18, 59115 LEERS. Merci de joindre un timbre.

EMPLOI

Commodore Allemagne recherche désespérement des grosses têtes en C, assembleur et, bien sUr, UNIX. Il est souhaitable de parler allemand mais il est aussi IMPERATIF de maitriser parfaitement l'anglais. Si vous êtes intéressés, envoyez un CV + photo à : COMMODORE ESCO,z.H Fr GUNDA O'NEAL, LYONER STR. 38, 6000 FRANKFURT/MAIN 71, Allemagne Fédérale. Tél 069/66 38-0.

A-NEWS *en* SUISSE

Si vous êtes en Suisse vous pouvez vous abonnez à A-News pour 12 numéros pour la somme de 54FS. Envoyez votre paiment à :

A-News, Conconi P, 36 Av Luserna, 1203 Génève. CCP No 12-25868-1

Vous pouvez commencer votre abonnement à partir de n'importe quel numéro, le No 1 compris.

A-NEWS *en* BELGIQUE

M.i.A. Software assurera à partir de Juillet 1989 la diffusion d'A-News en Belgique et des Pays-Bas.

M.i.A. Software est une nouvelle société Belge qui se propose en coopération avec *HERMES* de diffuser les dernières créations nord-américaines du domaine public en Europe. Comptant dans ses rangs programmeurs et developpeurs (Christian Moorant, Hugues De Jonghe, Peter Verswijvelen), une production de DP est également prévue à court terme. Pour tout renseignement :

MiA Software, BP 111
2018 ANVERS 14, Belgique

Les anciens numéros sont disponibles au prix de couverture chez:

France

33 CIS 571 571 crs de la Libération, Talence
62 Infograph 1 r du 11 novembre, Lens
64 Bab Micro, 7 rue de Coursic 64100 Bayonne
67 ZIOMM 1 r Déserte 67000 Strasbourg
69 Gelain Ets 22 Ave de Saxe, Lyon
75 Infomanie 3 r Perrault 75001 Paris
91 Essonne Mailing 3 Imp Jules Dalou 91000 Evry
98 Gloria 7 r de Millo, Monte-Carlo, Monaco

Belgique

Media Lem, r Francois Dorzee 93, 7360 Boussu

Suisse

12 Edu Soft 14-16 r des Gares 12011 Genève 2
12 IRCO 3 rue Jean Violette, 1211 Genève 4
12 Pixel Software, 7 Riantbosson, 1217 Meyrin
14 New Distribution, r Philosophes 4, 1400 Yverdon
20 Octopus, r du Bassin 8, 2000 Neuchatel
25 Access, rue Centrale 66a, 2503 Biel-Bienne

A-News - *Premier journal français dédié à l'Amiga®*

Abonnement d'un an (12 numéros)...........180F
Pour l'étranger (tous pays).......................240F (Avion 400F)

Bulletin d'abonnement ci-dessous, mais si vous ne voulez pas découper votre *A-News* envoyez-nous votre demande sur papier libre. Les numéros précédents sont disponibles au prix de 20F par numéro + 5F frais de port , étranger compris. (Le port **coût 5F, quel que soit le nombre de journaux commandés)** Les petites annonces sont gratuites pour les particuliers

----

Oui, je m'abonne pour un an (12 numéros) à partir du numéro........
Nom.......................................Prenom..................................
Adresse...

....

Bon à découper et à adresser avec votre réglement au nom d'A-News à : **A-News Diffusion, 24500 Eymet**

Les abonnés sont priés de noter le numéro du dernier journal qui leur sera envoyé (ce numéro est imprimé en bas de l'adresse sur l'etiquette d'envoi), et de renouveler leur abonnement en temps voulu.

OFFRE SPECIALE
Les 12 premiers numéros d'A-News
195F
port compris.
Economisez 50F

CLUBS (rubrique gratuite)

***18 BOKONEN CORPORATION** - Club pour Amiga/ST. Charles Descouts, 16 Allée Henri Sallé, 18000 Bourges, tél 48-24-53-64 h.r.*

37 TOURS MICRO CLUB BP 168 37001 Tours Cedex. Tél 47-51-12-11

***49 CLUB AMIGA ANGERS:** Pour tout renseignement: Alligand Denis, 65 rue du Bon Repos, 49000 Angers. Tél 41-44-21-51*

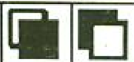
***57 ALPHA CLUB INFORMATIQUE SARREGUEMINES** Foyer Culturel, 3 rue J.Roth, 5720 SARREGUEMINES. Tél 87-95-25-03.*

64 FRAUG, French Amiga User Group, BP64, 64202 Biarritz Cedex. Tél 59-41-17-91.

64 MICROINFORMATIQUE CLUB D'ANGLET Tél. 59-52-34-03.

***70 AMIGA FUN CLUB:** Newsletter, contacts, domaine public. Reiniche Laurent, rue du Coteau, Errevet, 70400 Héricourt.*

***93 FURIO Amiga-users**, Luc CHEMIN, 178 rue de Paris, 93130 Noisy-le-Sec*



DISQUE DUR A590 - PREMIERES IMPRESSIONS

par Patrick-Marc

Un énorme carton contenant le petit boîtier A590 entièrement calfeutré dans la mousse montre le soin apporté au conditionnement. A côté de l'A590, petit désagrément, on découvre le bloc d'alimentation, exacte reproduction du bloc de notre Amiga 500 que l'on ne sait jamais où caser, et qui va doubler le problème d'encombrement. (Je vous suggère de courir immédiatement vous acheter un bloc multiprises muni d'un interrupteur lumineux chez l'électricien du coin ou au rayon bricolage d'une grande surface et d'y brancher les appareils qui composent votre station: un seul interrupteur pour tout, c'est nettement suffisant!). Je l'installe donc par terre, à côté de son jumeau. Puis avec une émotion contenue, j'extrais l'A590 tant convoitée de son emballage.

L'A590 HARD DRIVE PLUS, c'est son nom, se présente comme un boîtier de dimensions 12 x 27 x 6 cm carèné au look Amiga 500 : même grille d'aération arrière, même couleur, même style, un air de famille laissant réellement l'impression d'un complément indispensable conçu dès la création de l'Amiga. Cette sensation de "connu" dès le premier contact est rassurante et donne immédiatement envie de s'en servir.

L'A590 est une extension multifonctions: elle contient en effet un disque dur de 20 Mo, 16 emplacements pour extensions RAM en trois configurations possibles 512Ko, 1 Mo ou 2 Mo, 1 DMA pour accélérer les échanges disque/mémoire, un contrôleur SCSI pour piloter des disques dur de type *Mac...* ou autre périphériques (peut-être un *WORM* laserdisk?) et des ROMs autoboot.

Cette petite merveille technologique (et avec un tel rapport qualité/prix) va en laisser plus d'un sur le c..., vous pouvez me croire.

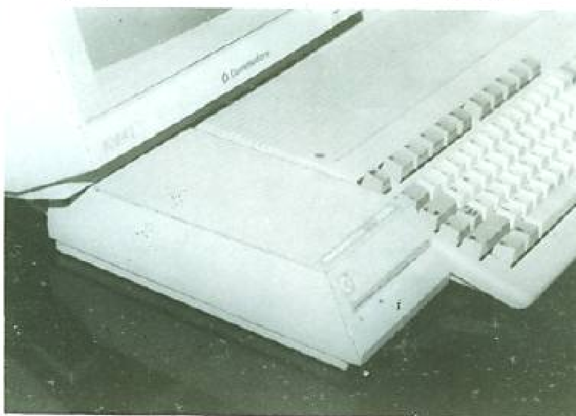
INSTALLATION : Il faut souligner la facilité d'installation de cette extension. Sans connaissance particulière, cela m'a pris une dizaine de minutes, c'est dire (mais j'avoue avoir pris le temps de lire le manuel, enfin... le chapître "Installation", avant de sortir le matériel). Deuxième désagrément, le manuel est en anglo-saxon. Mais il faut s'y attendre compte tenu de l'ancienneté du matériel, et puis n'exagérons rien, ce n'est pas du Shakespeare, mais du vocabulaire informatique courant de traduction aisée.

Tout d'abord, on vous prie d'éteindre votre Amiga, ce qui me paraît être la moindre des choses, et de déconnecter tous les câbles et périphériques.

Ensuite on vous demande de modifier la position des petits interrupteurs disposés à l'arrière de l'A590 à côté du connecteur SCSI (DB25). L'A590 offre en effet l'avantage de contenir des ROMs autoboot, ce qui signifie qu'une AMIGA 500 récente, bénéficiant du Kickstart 1.3, chargera le Workbench AUTOMATIQUEMENT à l'allumage et en une vingtaine de secondes!

Pour moi qui ne possède qu'une "vieille Amiga" avec Kickstart 1.2 et en attendant l'installation de nouvelles ROMs 1.3, il suffit d'abaisser le premier interrupteur qui déconnecte les ROMs autoboot.

Après avoir retiré le couvercle du port d'extension sur le côté gauche de l'Amiga, je passe à l'opération la plus délicate qui consiste à faire glisser un clip métallique entre la plaque de masse et le fond de l'ordinateur.



En fait, il y a assez peu de jeu et cette pièce, bien centrée, s'enfonce assez facilement si l'on ne s'énerve pas. Après cela, la connexion de l'A590 est un jeu d'enfant et il ne reste plus qu'à reconnecter tous les câbles et périphériques.

ALLUMAGE : Ce n'est pas sans une certaine appréhension que j'appuie sur l'interrupteur général. Alors qu'une LED rouge s'allume en même temps que celle de l'Amiga, un léger vrombissement se fait entendre. C'est un ventilateur qui, s'il est discret dans la journée car il sait se faire oublier parmi les bruits familiers, a la particularité de se transformer en aérogare à la tombée de la nuit lorsque tout dort(!?) autour de vous. Un bon casque stéréo et le dernier mouvement avec choeurs de la Neuvième Symphonie de Beethoven à fond doivent vous permettre de passer la nuit sans problème. Cela dit, je ne connais pas de ventilateur silencieux et celui-ci n'est certainement pas le plus bruyant que j'aie entendu sur un ordinateur.

Ouf, tout s'est bien passé. Sur mon écran apparaît la disquette réclamant le Workbench. Il faut booter avec une disquette appelée ***"A590 Setup"*** que vous avez trouvée dans le carton. En moins d'une minute (58 secondes pour être précis), vous voilà devant un superbe écran Workbench. En effet, Commodore, dans son infinie bonté, nous a fait tout le travail: pas besoin de formatter, partitionner, MOUNTer, etc, il y a une partition DH0: unique de 20 Mo, nommée opportunément WORKBENCH:.

Fantastique!

PREMIER CONTACT : Ma première expérience a consisté à transférer un logiciel d'une disquette sur le disque dur (C'est un EPSON XT, pour les initiés). Prenons par exemple ***Prowrite 2.0***. Le guide de ce logiciel conseille de transférer uniquement le programme Prowrite et le dictionnaire *Main Dictionary*. C'est là que l'Amiga prouve encore une fois son incomparable convivialité : je clique l'icône"*Workbench*". Je duplique le tiroir "*Empty*" que je renomme "*ProWrite*" (Admirez au passage l'originalité). J'ouvre la disquette du logiciel et fais glisser l'icône du programme dans la fenêtre du tiroir que je viens de créer. Le lecteur démarre, la LED verte du disque dur s'allume quelques secondes. Je répète l'opération pour le dictionnaire. Le transfert est terminé avant de dire "Ouf!". Je ferme le tiroir, retire la disquette et passe au transfert d'un autre logiciel. Du coup j'ai passé la première nuit à recopier comme un fou mes logiciels préférés sur le disque dur, essentiellement au "clic de la souris, ce qui signifie que c'est à la portée de tous. Bravo Commodore. (Bon, il y a quand même quelques logiciels dont le transfert nécessitera le CLI ou le SHELL...)

PREMIERS PAS : Après avoir modifié le clavier, ajouté des fontes, etc (au passage je n'ai pas eu le temps de chronométrer le temps de chargement du SHELL tellement ça va vite: 2 secondes, 3 secondes, à ce niveau est-ce vraiment important?), j'ai pu constater non seulement les avantages en temps d'accès (ProWrite charge avec un écran final en Haute Résolution, font library comprise, en 13,07 sec.), mais aussi éprouver la réalité du système multitâches. Utilisant sur mon lieu de travail une station multipostes, j'ai essayé de comparer les résultats, sans réel succès, nettement à l'avantage de l'Amiga. (Essayez d'imaginer dans votre entreprise des programmes comme ProWrite, ou ***Excellence***! et ***DeluxePaintIII*** fonctionnant EN MÊME TEMPS sur une même machine avec des temps d'accès de l'ordre de 5 secondes! (bon, d'accord, s'il y a une *Amiga 2000*!!)).

Maintenant, je me rends compte de l'insuffisance de mon "pauvre mégaoctet" de mémoire! ("Low memory - Press right button to cancel") et je comprends (et apprécie) la raison des emplacements dans l'A590 pour 2 Mo de DRAM réservés sous le disque dur... dur...

UNE REFLEXION pour conclure: *avant, l'Amiga bouffait tout mon temps, maintenant avec l'A590, il est sur le point de bouffer aussi mes économies. Mais pour quel plaisir!!*

Patrick-Marc

(Ed: Nous remercions Patrick-Marc et aussi Florent Boireau pour leurs commentaires sur l'A590)

Imprimé par NEWS-PRINT, 24500 Eymet